Operation Flashpoint 2 | Fuel | FIFA 09 | Lego Batman

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#11(59)
НОЯБРЬ 2008

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 08011

FALLOUT 3
ПЕРВАЯ РЕЦЕНЗИЯ

+ Полный список умений и способностей

2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

Warhammer Online: Age of Reckoning
ОРКИ, ЭЛЬФЫ И ПАСТУХИ СКВИГОВ

Indie Games
ПЛЕВАТЬ ХОТЕЛИ НА ИЗДАТЕЛЯ

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:
- Crysis Warhead
- Pure
- Dimensity
- Коллапс
- Warfare

ПОСТЕРЫ
FALLOUT 3
PURE

Акелла

LEFT 4 DEAD

Недорогой маникюр для... доверчивых зомби

New from Valve. Coming in November*

*Новая игра от "Вальв". Ноябрь 2008.

www.l4d.com www.akella.com

СОЮЗ ХитЗона Настроение! М.видео STEAM VALVE powered by source Акелла

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" "М.Видео" "ХитЗона" и "Настроение"

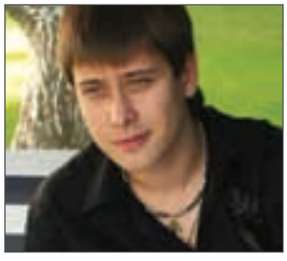
© 2008 Valve, the Valve logo, Left 4 Dead, the Left 4 Dead Logo, Counter-strike, Steam, the Steam logo, Source, the Source logo, and Valve Source are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and other countries.
© 2008 ООО "Акелла" Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа
Москва, (495) 363-46-14, natalya.os@navigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@nwgp.ru Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akella@rostov.paanet.ru Новосибирск, (383) 227-74-84, akella@akella.com, Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@ekt.ru
Представитель на Украине "Мультиторг" www.multitrade.com.ua Филиал ООО "Полет Навигатор" в Санкт-Петербурге дистрибьюторское подразделение компании "Акелла". Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова д.17, тел/факс: (812) 252-49-65.

PC игры

НОЯБРЬСКАЯ ЧЕТВЕРКА

Александра Кост
Моим самым ярким впечатлением месяца стал отпуск: я первый раз побывала в Европе, причем сразу же решила посетить свою историческую родину – Данию. Климат там мягче, поэтому после солнечных теплых дней вернуться в Питер с его +8 градусами и пронизывающими ветрами было весьма уныло. Но, к счастью, спасла работа – подвернулась мне под руку совершенно сумасшедшая и драйвовая Pure. Советую всем для поднятия настроения да и просто хорошего времяпрепровождения.

Борис Соколов
В интерактивной игре «Жизнь» успешно прошел уровень под названием «Ремонт». Награда – хорошенько прокачанные скиллы «грузчик» и «плотник». Получил перки «чемпион по перетаскиванию шкафов», «мастер крепления к стенам плинтусов» (укладывать охапку идущих к компьютеру проводов в узенький кабель-канал – та еще морока) и «установщик дверей». Стоящий в квартире запах клея для обоев подвиг написать большую статью об истории запретов компьютерных игр.



Илларион Правдорубов
Будучи жестоко подрезанным, с криком «какодемоны!» улетел в кювет на любимой самоходной телеге. Кювет, как ни странно, остался кюветом, а вот телега превратилась в причудливый металлолом. А вообще, чем дальше осень, тем реже игровые писаки отлипают от компьютеров. Надо приручить хитрый интерфейс Warfare, наладить ромоснабжение поселка Вашингтон в обновленной «Колонизации». Причем так, чтобы еще на Crysis Warhead и регулярное питание время осталось.

Владимир Карпов
Порадовала великая Metallica. Альбом Death Magnetic ознаменовал возвращение к истокам жанра thrash-metal – скорости и ярости, не утеряв традиционных для группы мелодизма и глубины текстов.
Противоречивую, но полную ярких событий историю команды представила купленная по такому поводу книга рок-журналиста Джоэла Макайвера – «Вся правда о Metallica».
Нашлось место и играм: рецензию на отличный украинский экшен «Коллапс» ищи на страницах этого номера.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц
№11(59), ноябрь 2008 www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Каныгин	alexk@pc-games.ru	главный редактор
Игорь Сонин	igor.sonin@gameland.ru	зам. главного редактора
Павел Демин	demin@pc-games.ru	редактор
Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Анна Старостина		дизайнер
Екатерина Селиверстова		дизайнер-верстальщик
Иван Гусев		редактор раздела «Новости»
Денис Кублицкий		редактор раздела «Онлайн»
Антон Большаков		редактор раздела «Железо»
Ирина Матюшонок		литературный редактор
Вера Юрьева		корректор

DVD

Александр Устинов	hh@gameland.ru	зам. руководителя отдела
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskyi@gameland.ru	монтажер
Александр Антонов		выпускающий редактор
Юрий Пашолок	webrunner@pc-games.ru	редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин		редактор видеораздела

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель отдела
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	и.о. директора по рекламе
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой групп
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		руководитель отдела трафика
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	руководитель отдела
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Оксана Воронцова	vorontsova@gameland.ru	альтернативное распространение
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Ирина Потапенко	potapenko@gameland.ru	менеджер по маркетингу
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ **ООО «Гейм Лэнд»**

Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Ладыженский		редакционный директор

PUBLISHER

Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	CEO
Dmitri Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher

Информация о подписке

Бесплатный телефон	8-800-200-3-999
E-mail	info@glc.ru
Сайт	www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

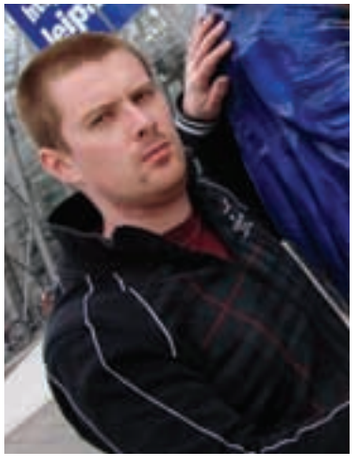
Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели.
Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.

EDITORIAL

РС ИГРЫ #11'2008



Внимание-внимание! Мы на прямой связи с залитым солнцем и липкой «Кока-колой» городом Анахеймом, где проходит (впрочем, когда ты откроешь этот номер, уже прошел) BlizzCon 2008 – праздник от тех, кто работает в Blizzard, для тех, кто просто любит Blizzard. Александр Юрьевич Ка совершенно счастлив: его багаж остался где-то в железно-стеклянных недрах аэропорта, но перед ним квадратные километры, заполненные орками, эльфами, гномами и драконами. Blizzard ставит на своих фанатов и выигрывает: комплекс Anaheim Convention Center заполнен под завязку, и эти люди говорят с тобой на одном языке. Верноподданные Германии, Франции, Великобритании, Японии, Кореи и даже какой-нибудь Тиллимиллитрямдии твердо знают, что такое агро, как сделать бафф и для чего нужны поты. Они видели Diablo и не раз прошли StarCraft. Они любят компьютерные игры и не боятся в этом признаться.

Не будем отставать и мы. «РС ИГРЫ» навестили лондонскую штаб-квартиру Bethesda Softworks, чтобы провести несколько дней с Fallout 3 и рассказать тебе всю правду об игре. Более того, в журнале ты найдешь исчерпывающее описание всех способностей и навыков игрового персонажа.

Движемся далее. Онлайновая RPG Warhammer Online будет продаваться в России лишь в январе этого года, когда заработают русскоязычные серверы, а локализаторы закончат свой труд, но мы решили сделать небольшой материал по ней. Пока без оценки – игра довольно сырая. Там же, в разделе рецензий, ты встретишь Crysis Warhead, сногсшибательную Pure, Lego Batman, FIFA 09, «Коллапс» и многое-многое другое.

Обрати, кстати, внимание: мы вводим новую рубрику, посвященную играм от независимых разработчиков. Тебе интересно узнать о них? Нам важно знать твое мнение, заходи на наш форум и общайся с редакцией!

Не забудь, следующий номер – юбилейный. Мы приготовили сюрприз.

Александр Каныгин

n-gage

ВЫХОДИ

ИГРАТЬ

N-Gage открывает вам мир захватывающих игр, созданных специально для мобильных устройств Nokia. Загружайте лучшие игры от самых известных разработчиков прямо в ваше устройство* или же через ПК, предварительно протестировав их перед покупкой. Станьте чемпионом среди друзей из соседнего дома или с другого конца света!

n-gage.ru

Реклама. © Nokia, 2008. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев.
* Загрузка игр требует передачи большого объема данных, и ваш оператор связи может взимать плату за эти услуги.

СОДЕРЖАНИЕ

РС ИГРЫ #11'2008

DRAGON AGE: ORIGINS – СТУДИЯ BIOWARE ОТКРЫВАЕТ НОВУЮ СТРАНИЦУ В ИСТОРИИ РОЛЕВЫХ ИГР. **С. 74**

WARHAMMER ONLINE – РАССКАЗ О ЕВРОПЕЙСКОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ. РЕЦЕНЗИЯ – В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ. **С. 98**

PURE – КВАДРОЦИКЛЫ ПРОТИВ ГРАВИТАЦИИ В УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ ГОНОЧНОЙ ИГРЕ. **С. 102**

LEGO BATMAN – КУБИЧЕСКИЙ СУПЕРГЕРОЙ ХРАНИТ СПОКОЙСТВИЕ КУБИЧЕСКОГО ГОТЭМ-СИТИ. **С. 112**

FALLOUT 3 – МЫ ПОЕХАЛИ В ЛОНДОН И ПРИВЕЗЛИ ОТТУДА ПЕРВУЮ В РОССИИ РЕЦЕНЗИЮ, А ТАКЖЕ ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК, НАВЫКОВ И СПОСОБНОСТЕЙ ПЕРСОНАЖА. **С. 8**

1 Профайл редакции
2 Editorial
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 Fallout 3
14 Навыки и способности персонажа Fallout 3

В ФОКУСЕ
18 Репортаж с WCG

НОВОСТИ
22 События индустрии
38 Новости киберспорта
42 Релизы и бестселлеры
44 Календарь
46 10 интересных фактов

РАЗВЕДКА БОЕМ
48 Акелла: Настоящее и будущее российского онлайна
52 ASUS Summer Cup 2008

СПЕЦ
54 Игры от независимых разработчиков

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
62 Галерея
70 World of Warcraft: Wrath of the Lich King
74 Dragon Age: Origins
80 Champions Online
84 Borderlands
86 Operation Flashpoint 2: Dragon Rising
90 Fuel
92 Stormrise
94 Wanted

РЕЦЕНЗИИ
98 Warhammer Online: Age of Reckoning
102 Pure
106 Crysis Warhead
108 Коллапс: Разрушенный мир
112 Lego Batman
114 FIFA 09
116 Mount & Blade. История героя
118 Sid Meier's Civilization 4: Colonization
120 American McGee's Grimm
122 Даймон Джонс. Амулет мира
124 Dimensity: Демон войны
126 Romance of the Three Kingdoms 11
128 The Abbey: Мистическое убийство
132 Ведьмак: Дополненное издание
134 Dracula 3: Адвокат дьявола
136 The Sims 2: Переезд в квартиру
138 Warfare
140 Гид покупателя

THE X-FILES
142 Fable 2
144 Soul Calibur 4

146 ДАЙДЖЕСТ

СПЕЦ
156 Мастер Лоу Поли
172 Пособие по использованию Source SDK

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН
176 Онлайновые новости
178 Флеш-прояль
180 Обзор сайтов
182 Дневники Lord of the Rings Online
184 Дневники World of Warcraft
188 Дневники Аллоды Онлайн

PC игры
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

ЖЕЛЕЗО
192 Железные новости
194 Тест антивирусов
198 Мини-тест Antec Twelve Hundred
199 Мини-тест Microsoft Explorer Mini Mouse
200 Железный FAQ
202 Автоматизируем резервное копирование данных
204 Что такое OLED?
206 Разгон ATI Radeon HD 4670
208 Сделай сам
210 Конфигурация

РЕТРО
212 Дайджест
214 Ретроновости
216 Могильник

О НАБОЛЕВШЕМ
218 Письма

КОНКУРСЫ
222 Конкурс «Найти Симбионта»
224 Конкурс «Трудности перевода»
226 Итоги призового кроссворда #57

228 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
232 Чтоб вам лопнуть! с Татьяной Щелкуновой
236 Жизнь за окном с Сергеем Думаковым
238 Сколько стоит free-to-play с Алексеем Ларичкиным

240 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

Список рекламодателей

Акелла	2 обл.
CoolerMaster	3 обл.
FoxConn	4 обл.
Nokia	3
Samsung	7
Toshiba	23
Акелла	25, 27, 29, 31, 33
1С	35, 37, 47, 63, 67, 73, 77, 89, 105
DEPO	39
Electronic Arts	41, 51, 65, 79, 111
Pringles	45
Grafitec	49
Defender	53
Samsung	57, 59, 61
Бука	69
Софт Клаб	82, 83
Руссобит-М	96, 97, 123, 137, 147
Новый Диск	101, 130, 131
Acer	149
GamePost	151, 235
Редакционная подписка	154, 155
gameland.ru	170
gameland.tv	171
Хитзона	175
Netville	187
Enthusiast Internet Award 2008	191
Rambler	205
одноклассники.ru	207
Журнал «Хакер»	209
Allhockey.ru	211
ИгроМир	213
mail.ru	215
Журнал Maxi Tuning	225
Журнал Total Football	227
THT	237
Drag Rasing	239

Игры в номере

American McGee's Grimm	120
Borderlands	84
Champions Online	80
Crysis Warhead	106
Dimensity: Демон войны	124
Dracula 3: Адвокат дьявола	134
Dragon Age: Origins	74
Fable 2	142
Fallout 3	8
FIFA 09	114
Fuel	90
Lego Batman	112
Lord of the Rings Online	182
Mount & Blade. История героя	116
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	86
Pure	102
Romance of the Three Kingdoms 11	126
Sid Meier's Civilization 4: Colonization	118
Soul Calibur 4	144
Stormrise	92
The Abbey: Мистическое убийство	128
The Sims 2: Переезд в квартиру	136
Wanted	94
Warfare	138
Warhammer Online: Age of Reckoning	98
World of Warcraft	184
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	70
Аллоды Онлайн	188
Ведьмак: Дополненное издание	132
Даймон Джонс. Амулет мира	122
Коллапс: Разрушенный мир	108

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше.

Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт **anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу по анкетированию.

РЕПОРТАЖ С WCG

ИТОГИ ОТБОРОЧНОЙ СТАДИИ WORLD CYBER GAMES. ЛУЧШИЕ КИБЕРАТЛЕТЫ ОТПРАВЛЯЮТСЯ В КЁЛЬН ЗАЩИЩАТЬ ЧЕСТЬ РОДНОЙ СТРАНЫ. **С. 18**

INDIE GAMES

ОДНИ РАБОТАЮТ В НАШЕЙ ИНДУСТРИИ РАДИ ДЕНЕГ, ДРУГИЕ РАДИ ВЕЛИКОЙ ИДЕИ. ЭТОТ МАТЕРИАЛ – О ДРУГИХ. **С. 54**

МАСТЕР ЛОУ ПОЛИ

ВЕЛИКИЙ УЧИТЕЛЬ ЛОУ ПОЛИ ВНОВЬ РАСКРОЕТ ТЕБЕ ТАЙНЫ ДРЕВНИХ ГРАФИЧЕСКИХ ЕДИНОБОРСТВ. **С. 156**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

МАГИЯ ЦВЕТА

ЭТАЛОН: отлично подобранные голоса, тексты без ошибок, удобные шрифты.

ШТАМПОВКА: средняя по качеству локализация с незначительными ляпами.

БРАК: грубые грамматические и стилистические ошибки, ужасная озвучка, непереведенные фразы.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★★★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Типичный середнячок.

6.0 – 7.0 ★★★★★★★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★★★★★★★★★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★★★★★★★★★★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ

ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с нестандартным оформлением и обязательно – видеообзор на диске. «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamerankings.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.

Видеорецензия на диске!

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Видеопревью на диске!

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Демоверсия на диске!

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

Ноутбуки Samsung

intel Centrino 2 inside™

Мощность в твоих руках

Инновации – в наших генах

В настоящих инновациях каждая деталь должна быть безупречной. Яркий пример – коллекция ноутбуков Samsung. Более 75% их компонентов сделаны компанией Samsung, поэтому эти мобильные компьютеры имеют высочайшие показатели надежности. Новая **процессорная технология Intel® Centrino® 2** снижает энергопотребление, увеличивает производительность ноутбука и делает работу максимально эффективной. Оригинальный дизайн каждой модели подчеркнет индивидуальность ее обладателя. Ноутбуки Samsung. Высокие технологии в стильном исполнении.

- Прочная крышка с технологией Protect-o-Edge® гарантирует защиту от повреждений
- Мощные видеокарты NVIDIA® GeForce® 9xxxM GS/GT делают изображение потрясающе реалистичным
- HDMI-выход позволяет подключать ноутбуки к Full HD телевизорам без потери качества изображения
- Встроенная веб-камера 1,3 Мпикс обеспечивает комфортное общение

Товар сертифицирован. Реклама.

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).
Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. www.samsung.com.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, логотип Centrino, Core Inside, логотип Intel, Intel, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Viiv, Pentium, Pentium Inside и Viiv Inside являются товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран.

SAMSUNG

FALLOUT 3

БЕЗ ПРАВА НА ОШИБКУ

На голове огромный водолазный шлем в стиле Big Daddy. В руках винтовка, похожая на результат скрещивания кухонного комбайна с рукомойником. Кожаный комбинезон покрывают кислотные ожоги, следы когтей и пятна «Нюка-колы». В желудке что-то укоризненно урчит, медленно плавясь от выпитой час назад радиоактивной водицы из унитаза, а в глазах троится от пяти пачек болеутоляющего и тонизирующего. Только бы добраться до дома! Только бы унести в рюкзаке ценные пулеметы и шотганы, только бы Мойра еще не закрыла свой магазинчик и встретила нас с улыбкой, с мешком звонких крышечек и коробкой анальгина!

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

Игра месяца

ЖАНР ИГРЫ
RPG
ИЗДАТЕЛЬ
Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Bethesda Softworks
ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
fallout.bethsoft.com
ПОХОЖЕСТЬ
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Deus Ex, Fallout 1-2

Человека, проведшего долгие часы наедине с Fallout, не узнать. Он тщательно обдумывает каждую фразу, стараясь предугадать дальнейшее развитие диалога, аккуратно трогает предметы обстановки, опасаясь быть уличенным в клептомании. С появлением третьей части что-то изменилось? Ничего подобного. Post Nuclear Role Playing Game обзавелась видом «из глаз», солидной трехмерностью всего и вся, лицевой анимацией и текстурами высокого разрешения, но осталась на деле все той же жестокой игрой в орлянку: повезло – прекрасно, не получилось – пожалуй на съедение, сожжение, декапитацию, отравление или еще сотню смертельно увлекательных аттракционов, заготовленных дизайнерами. И пусть диалогов тут миллион, а дорог сотни, главная цель все равно одна – выжить, а основной враг вовсе не зеленый монстр с пулеметом, а серый неприветливый мир, где мы, кажется, единственные, кто сохранил рассудок.

ОНА ДРУГАЯ

99 процентов вопросов о Fallout 3: «А она похожа на первую и вторую части»? Не знаю. Стандарты, по которым принято делать проекты AAA-класса в приличном обществе, давно изменились, и слепленную в третий раз на примитивном спрайтовом движке игру (пусть и отличную) вряд ли оценят даже фанаты в сильно запущенной стадии. Есть тут еще один момент: Bethesda Softworks ориентируется не столько на людей, знакомых с первыми двумя проектами, сколько на тех, кто Fallout вообще в глаза не видел или знаком с ней чисто номинально. Получилось в итоге угодить всем? Очевидно, да. Тактика беспроигрышная: взять движок одной игры, выкинуть из нее дрожащие острова, посохи, мечи и кольчуги, добавить пистолеты, винтовки, «ториумное братство» и power armor, сопроводить звуками из оригинала. Получившееся чудо уверенно держится на ногах и воспринимается органично.

19 ЛЕТ БЕЗ ПРАВА ПЕРЕПИСКИ

Мы начинаем с создания персонажа, причем меню с выбором имени и кастомизацией возникают прямо по ходу истории. Крик новорожденного – и герой (или героиня, если захочешь) появляется на свет в Убежище 101, чтобы в пятиминутном эпизоде увидеть лицо отца и узнать о смерти матери при родах. Следующая сцена – ползунки, детский манеж и разбросанные игрушки. Здесь придется определиться с семью начальными параметрами: каждый представлен в виде странички в книге «Ты – особенный!», которую мы находим на полу. Сила, Восприятие, Выносливость, Харизма, Интеллект, Ловкость, Удача – тут никаких сюрпризов. Наконец – празднование нашего десятилетия, когда персонаж получает в подарок личный компьютер PipBoy и духовое ружье. Дети недовольны вечеринкой: что за веселье с дурацким тортом, который робот бармен разрезает циркулярной пилой, и взрослыми в картонных колпаках? Хулиган Буч и вовсе нарывается на грубость, сначала нахамив, а потом попытавшись отобрать подаренный кекс. Это же Fallout! Помимо того что ты можешь банально отдать кекс, отойти в угол и не отсвечивать, грубияна Буча дозволено, к примеру, тут же сдать папочке, чтобы насладиться после его испуганными объяснениями. Да и сладкое неплохо вручить громиле, только не забудь на него предварительно плюнуть. Что осталось? Общий тест профессиональной пригодности (G.O.A.T. Generalized Occupational Aptitude Test), ответив в ходе которого на десять заковыристых вопросов (ну или просто сказавшись больным и получив профессию случайным образом), ты определишь свое будущее в бункере.

Все это, однако, не более чем прелюдия, цель которой – прочная ас-

Физика в работе: через секунду гуль полетит с груды камней вниз.

ГОТОВЬ ОШЕЙНИК

На одной из игровых свалок мы случайно встретили бездомную собаку. Пса можно приручить, и он станет твоим постоянным компаньоном в странствиях. Помимо того что животина причиняет дополнительный урон врагу, она обучена приносить еду и патроны: достаточно просто выбрать соответствующую строчку в меню. Единственный минус такого спутника – дворняга бросается на всех без разбора врагов. Это не очень удобно, если ты хочешь предварительно обчистить карманы жертвы или, скажем, проскочить мимо нее без боя. О других возможных животных пока ничего не известно.

Система V.A.T.S. позволяет даже попасть собаке в хвост. Зачем? Да просто так.

Никого не напоминает? Это тот самый хулиган, что хотел отобрать у нас пирожное.

Эффектные ракурсы совершенно бесполезны: пока крутится камера, мы просто сидим и ковыряем в носу.

ВСЕХ МИЛЕЕ

Конструктор персонажа полностью перекочевал все из той же Oblivion. Возможно, это лишь иллюзия, но получающиеся физиономии теперь выглядят намного симпатичнее, и если постараться, можно создать действительно человеческое лицо. А вот те, кого ты встретишь по мере прохождения, немало удивят. Например, раса гулей, полулюдей-полумутантов, живущих вдали от цивилизации в собственном городе. Более того, один из твоих друзей может неожиданно стать гулем! Fallout 3 приготовил немало сюрпризов.

Папа неожиданно пропадает, покинув Убежище, и нам предлагается последовать за ним.

социация себя с героем игры и примерным жителем Убежища 101. «Папа! Это вот твой папа!» – словно вопит Bethesda и показывает его и в момент нашего рождения, и во время убийства первого жука, и даже при первой фотосессии. Когда от образа бородача уже просто некуда деться, а пустые коридоры кажутся привычными, папа неожиданно пропадает, покинув Убежище, и нам предлагается последовать за ним. Начинается собственно игра.

НА ОСКОЛКАХ МИРОЗДАНИЯ

Очарование игры в мелочах. Человек, впервые покинувший бункер, в котором родился и вырос, на секунду слепнет, выйдя на свободу. Перед ним на километры раскинулись пустоши – незнакомые, чужие, враждебные. Интерфейс намекает, что неплохо было бы найти какое-нибудь поселение и справиться о пропавшем родителе, и исчезает. Дальнейшие действия зависят от твоего желания: вернуться к главной сюжетной линии можно в любой момент и на любом уровне развития (ваш непокорный слуга одинаково успешно начинал ее на одиннадцатом и на третьем уровнях, при этом в первом случае его карма была почти идеальна, а во втором на макушке почти торчали сатанинские рога). Окружающий мир очень похож на обливионовский, и не только потому, что движок один и тот же. Есть огромная карта, по которой можно передвигаться без каких-либо помех и экранов загрузок. При этом во все мало-мальски значимые объекты, как то: города, пещеры, здания, разрешается зайти. Хотя города – это не совсем подходящее слово: люди будущего создали свои поселения из того, что попало под руку, поэтому некоторые похожи на бивуаки дальнобойщиков, окруженные стеной из ржавых автомобильных корпусов, а кое-кто просто поселился в огромном танкере, навеки застрявшем в порту. В некоторых населенных пунктах, кстати, можно будет получить и собственное жилье (за выполнение специального задания, помимо очевидной пули в лоб бывшему владельцу). Домашний робот, которого мы бесплатно получаем в придачу, отпускает весьма едкие шуточки о нашем внешнем виде и состоянии здоровья, выдает не зараженную радиацией воду и нет-нет да и поможет глупым советом. Однако важно не это: в Fallout 3 нам снова предлагают обставлять квартирку. Вещи покупаются у местного купца и немедленно появляются на своих местах. Лампы, шкафы, чудовищного вида украшение под потол-

Незабываемый подарок! Он будет с нами всю игру.

Выстрел в нагрудную броню мутанта не принесет ему большого вреда: цельсь в голову или ноги.

ВОТ ЭТИМИ САМЫМИ РУКАМИ

Каемся, но мы почти ничего не можем сказать о системе крафта в игре. Однако она существует: достаточно найти схему сборки оружия и нужные материалы. Далее мы просто подходим к верстаку, которые часто встречаются в игре, и нажимаем появившуюся кнопочку «крафт». Однако вот достаточного количества трубок, пружинок и прочего хлама у нас не было, хотя мы обшаривали каждый доступный угол и скупали все, что предлагали торговцы. Надеемся, тебе повезет больше.

Очаровательный мир недалекого будущего.

ком – ну зачем, скажите, это нужно в постапокалиптическом мире, где формой оплаты служат жестяные крышки, а люди умирают от недостатка чистой воды?

ИЗ ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЙ ПУШКИ ПО ВОРОБЬЯМ

Как оказывается, добыча наличности в Fallout 3 не является проблемой. Простая пробежка по окрестностям с отстрелом всего, что шевелится, и обшариванием трупов приносит неплохие дивиденды: шкуры, хвосты, рога, мясо мутантов охотно берут во всех лавках. А вот если набрести на одну из мародерствующих группировок... Личный опыт показал, что в таких случаях за одну ходку трудно перенести все добро старьевщику: приходится закидывать в рюкзак шлемы, доспе-

Верный пес бросается в бой. Впрочем, сейчас он получит порцию яда и успокоится.

Абсолютно честная Fallout. Только в 3D и с видом от первого лица.

FALLOUT 3 НА ВЕКА

Истинные поклонники серии, конечно, не ограничатся обычным изданием игры. В России игра выйдет и в коллекционном варианте. Помимо диска с игрой в него войдет коллекционная фигурка Vault Boy, металлический саквояж Vault-Tec, видеофильм о создании проекта, альбом с концептуальными рисунками и комментариями художников. А как же пробка от «Нюка-колы», спросим мы?

хи, пулеметы и пистолеты и делать два-три рейса. Вырученные деньги идут на закупку болеутоляющего и амуниции ко всему огнестрельному, так как стрелять приходится много и часто, а потерять несколько пунктов здоровья можно, просто наступив по неосторожности в радиоактивную лужу. Не стоит, правда, думать, что перед нами экшен от первого лица: бездумная пальба обычно приводит к новым и новым нажатиям Quick Load. Вооруженные столкновения в Fallout 3 скорее походят на прекрасно разыгранные дуэли из тактических боевиков – все дело в системе V.A.T.S. (Vault-Tech Assisted Targeting System). Сразу оговоримся: ее применение необязательно, более того, в начале игры она выглядит необыкновенно эффектно, а уже через полчаса-час начинает просто выводить из себя. Суть V.A.T.S. в следующем: обнаружив врага (неважно, видит ли он тебя), вы быстренько ставите игру на паузу. Камера дает максимальный план возможной цели, при этом тушка врага делится на зоны, показывая в процентах, какова вероятность попадания. Остается лишь выбрать понравившиеся цели (каждый выстрел и перезарядка тратят очки действия) и нажать «готово» – игра в красивом рапиде про-

А? Что? Не пугайся, это просто гуль. Говорящий.

Использовать вместо щита дверь автомобиля – неплохая идея. Увы, разоружить великана нельзя.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Несмотря ни на что, это Fallout. Невероятно атмосферная игра, способная пожрать несколько вечеров без остатка. Если ты фанат игры – в магазин. Нет – срочно в магазин.

Мы уже видели Oblivion, зачем нам снова утыкаться в те же самые ошибки? И куда подевался «живой мир»? Вокруг одни лишь заводные болванчики.

9.0

Игра, в ожидании которой мы снова и снова играли во вторую (а кто и в первую) часть. Что поделаешь, классика!

демонстрирует твои успешные или не очень выстрелы. К примеру, мы замечаем стоящего на мосту мутанта с новеньким пулеметом Гатлинга, у тебя же нет ничего, кроме хлипкого охотничьего ружья и пары патронов. Не беда! Активируем V.A.T.S., одним точным выстрелом выбиваем пушку из вражеских лап, поднимаем ее и добиваем безоружного врага в уже обычном режиме. Еще лучше, если у персонажа прокачан скилл «скрытность», тогда каждый выстрел в голову ничего не подозревающего гада будет смертельным.

Теперь о не самом радостном: игра собрала все недостатки TES4: Oblivion. Никуда не делись бесцельно бродящие NPC, символизирующие бурлящую городскую жизнь. По-прежнему можно встретить день и ночь буксующего в стене солдата или бармена. Все еще с нами страшненькие гримасничающие головы с блуждающим взглядом в диалогах. В последних, кстати, прибавилась возможность врать себе во благо, причем процент успеха показан обычной цифрой рядом с фразой. Развитая «харизма» добавит еще одну строчку, а плохая карма позволит запугать собеседника или послать его ко всем чертям. Поболтать о жизни с неважным игровым персонажем теперь нельзя, увы.

И... ВСЕ?

Как это часто бывает, все портят ожидания. Фанаты первых двух игр не находят себе места: «Игра никогда не будет прежней!», «О, боже, цвет экрана PipBoy теперь меняется в настройках и может быть голубым или даже оранжевым!», «Чтобы вылечиться от наркомании, нужно просто заплатить 150 крышек городскому доктору». Подождите, не делайте никаких выводов. Просто поиграйте в Fallout 3 сами. **PG**

СИСТЕМА S.P.E.C.I.A.L.

СИЛА
Сила показывает твои физические возможности. От нее зависит, какой груз ты сможешь нести, она же определяет эффективность ближнего боя.

ВОСПРИЯТИЕ
Высокое значение восприятия дает преимущество при использовании навыков «Взрывчатка», «Взлом» и «Энергооружие», а также определяет время появления красных отметок на компасе (то есть когда ты замечаешь противника).

ВЫНОСЛИВОСТЬ
Выносливость – мера твоей физической подготовки. Высокая выносливость дает бонус здоровья, устойчивость к окружающей среде и преимущество при использовании навыков «Тяжелое оружие» и «Без оружия».

ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ
Если у тебя сильное обаяние, люди будут лучше к тебе относиться. Этот параметр дает преимущество при использовании навыков «Бартер» и «Красноречие».

ИНТЕЛЛЕКТ
Интеллект дает преимущество для навыков «Наука», «Ремонт» и «Медицина». Чем выше твой интеллект, тем больше очков навыков появляется у тебя при достижении нового уровня.

ЛОВКОСТЬ
От ловкости зависит использование навыков «Легкое оружие» и «Скрытность», а также количество очков действия в режиме V.A.T.S.

УДАЧА
При высокой удаче все твои способности работают чуть лучше. Кроме того, удачливые персонажи имеют больший шанс критического попадания для всех видов оружия.

НАВЫКИ

БАРТЕР
Навык «Бартер» влияет на то, по каким ценам ты будешь покупать и продавать предметы. В общем случае, чем выше твой навык бартера, тем дешевле тебе удастся что-то купить.
Базовые параметры S.P.E.C.I.A.L.: Привлекательность

ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ
Навык «Тяжелое оружие» определяет, насколько эффективно ты можешь пользоваться в бою тяжелым вооружением, как то: «Толстяк», гранатомет, огнемет, миниган или гатлинг-лазер.
Базовые параметры S.P.E.C.I.A.L.: Выносливость

ЭНЕРГООРУЖИЕ
Навык «Энергооружие» определяет, насколько эффективно ты можешь пользоваться в бою таким оружием, как лазерный пистолет, лазерная винтовка, плазменная винтовка или плазменный пистолет.
Базовые параметры S.P.E.C.I.A.L.: Восприятие

ВЗРЫВЧАТКА
Навык «Взрывчатка» определяет мощность установленных тобой мин, удачу при обезвреживании вражеских мин и эффективность брошенных вами гранат.
Базовые параметры S.P.E.C.I.A.L.: Восприятие

ВЗЛОМ
Новый «Взлом» используется для открывания запертых дверей и ящиков.
Базовые параметры S.P.E.C.I.A.L.: Восприятие

МЕДИЦИНА
Навык «Медицина» определяет, сколько очков здоровья ты восстанавливаешь при использовании стимулятора, а также эффективность Рад-Х и антирадина.
Базовые параметры S.P.E.C.I.A.L.: Интеллект

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ
Навык «Ближний бой» определяет, насколько эффективно ты можешь пользоваться оружием ближнего боя – от свинцовой трубы до высокотехнологичной суперкувалды.
Базовые параметры S.P.E.C.I.A.L.: Сила

СКРЫТНОСТЬ
Чем выше твой навык скрытности, тем легче тебе оставаться незамеченным, легче украсть предмет или залезть кому-то в карман. При успешной атаке с использованием этого навыка тебе автоматически засчитывается критическое попадание.
Базовые параметры S.P.E.C.I.A.L.: Ловкость

РЕМОНТ
Навык «Ремонт» позволяет тебе поддерживать рабочее состояние оружия и снаряжения. Кроме того, чем лучше твой навык ремонта, тем лучше начальное состояние любого самодельного оружия.
Базовые параметры S.P.E.C.I.A.L.: Интеллект

НАУКА
Навык «Наука» представляет твои научные знания в целом и используется в первую очередь для взлома компьютеров.
Базовые параметры S.P.E.C.I.A.L.: Интеллект

ЛЕГКОЕ ОРУЖИЕ
Навык «Легкое оружие» определяет, насколько эффективно ты можешь пользоваться всеми видами традиционного стрелкового оружия, как то: 10-миллиметровый пистолет, пневматическая винтовка, штурмовая винтовка или боевой дробовик.
Базовые параметры S.P.E.C.I.A.L.: Ловкость

КРАСНОРЕЧИЕ
По навыку «Красноречие» определяется, насколько ты можешь влиять на собеседника во время разговора и получать доступ к информации, которая иначе осталась бы для тебя тайной.
Базовые параметры S.P.E.C.I.A.L.: Привлекательность

БЕЗ ОРУЖИЯ
Навык «Без оружия» используется для драк без оружия или с кастетами, включая силовые.
Базовые параметры S.P.E.C.I.A.L.: Выносливость

СПОСОБНОСТИ

Уровень 2

ЧЕРНАЯ ВДОВА/ ЖЕНОУБИЙЦА
Доступные ранги: 1
Требования: нет
В бою с противником-мужчиной (Черная вдова) или противником-женщиной (Женоубийца) ты наносишь +10% урона. Вне боя: у тебя иногда появляются уникальные реплики в разговоре с противоположным полом.

ПАПЕНЬКИН СЫНОК/ ПАПЕНЬКИНА ДОЧКА
Доступные ранги: 3
Требования: Интеллект 4
Как и твой любимый папочка, ты посвящаешь много времени интеллектуальным изысканиям.
Ты получаешь дополнительные 5 очков к навыкам «Наука» и «Медицина».

ФАНАТИК ОРУЖИЯ
Доступные ранги: 3
Требования: Ловкость 4, Интеллект 4
Ты одержим огнестрельным оружием. С каждым новым рангом этой способности ты получаешь 5 дополнительных очков к навыкам «Легкое оружие» и «Ремонт».

ИНТЕНСИВНАЯ ТРЕНИРОВКА
Доступные ранги: 10
Требования: нет
Эта способность позволяет добавить очко к любому из параметров S.P.E.C.I.A.L.

БЕЙСБОЛИСТ
Доступные ранги: 3
Требования: Сила 4
Годы в детской бейсбольной лиге Убежища отточили твои навыки удара и броска.
С каждым новым рангом ты получаешь по 5 очков к навыкам «Без оружия» и «Взрывчатка».

ПРИЛЕЖНЫЙ УЧЕНИК
Доступные ранги: 3
Требования: Интеллект 4
С каждым новым рангом ты получаешь дополнительные 10% к общей сумме очков опыта каждый раз, когда тебе начисляется новый опыт.

ВОРЮГА
Доступные ранги: 3
Требования: Ловкость 4, Восприятие 4
С каждым новым рангом ты получаешь дополнительные 5 очков к навыкам «Скрытность» и «Взлом».

Уровень 4

ВЕЧНОЕ ДИТЯ
Доступные ранги: 1
Требования: Привлекательность 4
Эта способность сильно облегчает общение с детьми, обычно в форме уникальных вариантов реплик в диалогах.

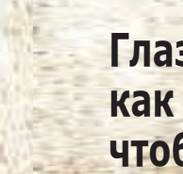
ПОНИМАНИЕ
Доступные ранги: 1
Требования: Интеллект 4
С этой способностью ты получаешь дополнительное очко навыков при прочтении каждой учебной книги.

ОБРАЗОВАННЫЙ
Доступные ранги: 1
Требования: Интеллект 4
Эта способность дает дополнительные 3 очка опыта на уровень. Лучше взять ее пораньше.

ЭНТОМОЛОГ
Доступные ранги: 1
Требования: Интеллект 4, Наука 40%
Эта способность позволяет наносить на 50% больше урона мутировавшим насекомым, таким как радтараканы, гигантские муравьи или радскорпионы.

СТАЛЬНОЙ КУЛАК
Доступные ранги: 3
Требования: Сила 4
С этой способностью ты наносишь дополнительные 5 очков урона на уровень при драке без оружия.

ПРОХВОСТ
Доступные ранги: 3
Требования: Привлекательность 4
Взяв эту способность, ты сможешь использовать свое неотразимое обаяние, чтобы влиять на людей – с каждым рангом твои навыки «Красноречие» и «Бартер» улучшаются на 5 очков.



Уровень 6

КРОВАВАЯ БАНЯ
Доступные ранги: 1
Требования: нет
При взятии этой способности персонажи и создания, павшие от твоей руки, зачастую взрываются, становясь кроваво-красным фаршем в месиве кишок. Круто! Да, и ты наносишь 5% дополнительного урона любым оружием.

ЭКСПЕРТ-САПЕР
Доступные ранги: 3
Требования: Взрывчатка 50%
С каждым новым рангом вся твоя взрывчатка наносит на 20% больше урона.

КЛАДОИСКАТЕЛЬ
Доступные ранги: 1
Требования: Удача 5
С этой способностью ты будешь находить в ящиках значительно больше крышек от Ядер-колы, чем без нее.

ДУЭЛИСТ
Доступные ранги: 1
Требования: нет
Твоя меткость в V.A.T.S. при стрельбе из пистолета (или похожего одноручного оружия) значительно увеличивается.

СВИНЦОВОЕ БРЮХО
Доступные ранги: 1
Требования: Выносливость 5
Эта способность на 50% снижает получаемую тобой дозу радиации, когда ты пьешь зараженную воду.

СТОЙКОСТЬ
Доступные ранги: 1
Требования: Выносливость 5
Эта способность дает дополнительные 10% к общей сопротивляемости урону, но не выше 85%.

Глаза разбегаются, ладони потеют: как развивать своего персонажа так, чтобы потом не пожалеть? Смотри нашу таблицу способностей и умений!

Уровень 8

КОММАНДО
Доступные ранги: 1
Требования: нет
Твоя меткость в V.A.T.S. при стрельбе из винтовки (или похожего двуручного оружия) значительно улучшается.

ТРЕЙСЕЙСКИЙ СУДЬЯ
Доступные ранги: 1
Требования: Привлекательность 5
Эта способность дает дополнительные 30 очков к навыку «Красноречие»... но только до тех пор, пока твоя карма нейтральна.

РАД-СОПРОТИВЛЕНИЕ
Доступные ранги: 1
Требования: Выносливость 5
Рад-сопротивление позволяет тебе – вот неожиданность – сопротивляться радиации. Эта способность добавляет 25% к сопротивляемости радиации.

ХАЛЯВЩИК
Доступные ранги: 1
Требования: Удача 5
Благодаря этой способности ты находишь в ящиках гораздо больше боеприпасов, чем без нее.

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ
Доступные ранги: 3
Требования: Выносливость 5
Ты – фанат ОЧЕНЬ-ОЧЕНЬ больших пушек. С каждым новым рангом этой способности ты получаешь дополнительные 15 очков к навыку «Тяжелое оружие».

КРЕПКИЙ ХРЕБЕТ
Доступные ранги: 1
Требования: Сила 5, Выносливость 5
С этой способностью ты можешь нести на 50 фунтов больше, чем без нее.

Уровень 10

ДРУГ ЖИВОТНЫХ
Доступные ранги: 2
Требования: Привлекательность 6
На первом ранге этой способности животные на тебя не нападают. На втором ранге они даже приходят к тебе на помощь в бою, но только не с другими животными. Эта способность действует на собак, яо-гаев, кротокрысов и браминов.

ТОЧНОСТЬ
Доступные ранги: 1
Требования: нет
Эта способность дает тебе больше шансов нанести критический удар в бою; эквивалентно 5 дополнительным очкам удачи.

ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС
Доступные ранги: 1
Требования: нет
Взяв эту способность, ты сразу получаешь следующий уровень вместе со всеми его преимуществами.

ПЕСОЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК
Доступные ранги: 1
Требования: Скрытность 60%
Эта способность дает возможность незаметно убивать любого человека или гуля во сне в режиме скрытности. Все убийства Песочного человека приносят ему дополнительные очки опыта.

ТАИНСТВЕННЫЙ НЕЗНАКОМЕЦ
Доступные ранги: 1
Требования: Удача 6
Ты получаешь личного ангела-хранителя... вооруженного заряженным «магнумом» 44-го калибра. Таинственный незнакомец время от времени появляется в режиме V.A.T.S., чтобы весьма эффективно подать руку помощи.

БЕШЕНСТВО БОТАНИКА
Доступные ранги: 1
Требования: Интеллект 5, Наука 50%
Довольно уже над тобой издевались! У Бешеного ботаника, когда здоровье падает до 20% или ниже, сила возрастает до 10, а сопротивляемость урону – на 50%.

НОЧНОЕ СУЩЕСТВО
Доступные ранги: 1
Требования: нет
После захода солнца Ночное существо получает +2 к интеллекту и восприятию (но не выше 10). Эта способность переводит твои «внутренние часы» и потому действует как в помещении, так и вне его.

Уровень 12

КАННИБАЛ
Доступные ранги: 1
Требования: нет
Эта способность дает возможность съесть труп, чтобы восстановить свое здоровье, находясь в режиме скрытности. Но после каждого такого пира ты теряешь очки кармы, а если тебя кто-то видел, твоя пирушка считается преступлением в форме извращения.

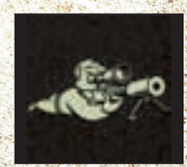
УСКОРЕННЫЙ МЕТАБОЛИЗМ
Доступные ранги: 1
Требования: нет
Эта способность дает дополнительные 20% здоровья при использовании стимуляторов.

ФОНТАН ЖИЗНИ
Доступные ранги: 1
Требования: Выносливость 6
Эта способность дает тебе дополнительные 30 очков здоровья.

ПИРОМАН
Доступные ранги: 1
Требования: Взрывчатка 60%
С этой способностью ты наносишь на 50% больше урона, когда пользуешься всеми видами огнеметов – от обычного до «Шиш-кебаба».

РОБОТОТЕХНИК
Доступные ранги: 1
Требования: Наука 50%
С этой способностью ты наносишь на 25% больше урона любому роботу. Но что еще лучше, если ты подберешься к роботу незамеченным и похимичишь с ним, робот выключится. Совсем.

БЕСШУМНЫЙ БЕГ
Доступные ранги: 1
Требования: Ловкость 6, Скрытность 50%
Эта способность дает дополнительные 10 очков к скрытности, а кроме того, бег перестанет влиять на скрытность.



СНАЙПЕР
Доступные ранги: 1
Требования: Восприятие 6, Ловкость 6
Эта способность серьезно увеличивает твои шансы попасть противнику в голову в режиме V.A.T.S.

Уровень 14

АЛМАЗНЫЙ СКЕЛЕТ
Доступные ранги: 1
Требования: нет
С этой способностью твои конечности получают всего 50% обычного урона.

ХИМИК
Доступные ранги: 1
Требования: Медицина 60%
При взятии этой способности любые химикаты действуют на тебя вдвое дольше.

НАЕМНЫЙ УБИЙЦА
Доступные ранги: 1
Требования: нет
Ты получишь возможность срезать ухо у каждого убитого тобой доброго персонажа. Ухо можно продать определенному человеку (кому – узнаешь в момент взятия способности) за крышки и плохую карму.

КИБОРГ
Доступные ранги: 1
Требования: Наука 60%, Медицина 60%
Механические имплантаты навсегда расширили возможности вашего тела! Киборг получает дополнительные 10% к сопротивляемости урону, ядам и облучению, а также 10 очков к навыку «Энергооружие».

ЗАКОННИК
Доступные ранги: 1
Требования: нет
Ты получишь возможность отрезать палец у каждого убитого злого персонажа. Пальцы можно продавать определенному человеку (кому – узнаешь в момент взятия способности) за крышки и хорошую карму.

ЛЕГКИЙ ШАГ
Доступные ранги: 1
Требования: Ловкость 6, Восприятие 6
Взяв эту способность, ты никогда не наступишь на вражескую мину и не попадешь в напольную ловушку.

ВЕЛИКИЙ ТОРГОВЕЦ
Доступные ранги: 1
Требования: Привлекательность 6, Бартер 60%
С этой способностью цена любой твоей покупки снижается на 25%.

Уровень 16

ЖИВЧИК
Доступные ранги: 1
Требования: Ловкость 6
Эта способность дает дополнительные 25 очков действия в V.A.T.S.

КРИТИЧЕСКИЙ УРОН
Доступные ранги: 1
Требования: Восприятие 6, Удача 6
С этой способностью ты наносишь на 50% больше урона при каждом критическом ударе по врагу.

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ ХИМИИ
Доступные ранги: 1
Требования: Медицина 60%
Эта способность означает, что у тебя вдвое меньше шансов подсесть на химию, например на психо или винт.

ПРИЗ!
Доступные ранги: 1
Требования: нет
Эта способность позволяет тебе выбрать призовой четвертый навык, что сразу поднимет его на 15 очков.

Уровень 18

МАССИРОВАННЫЙ ОГОНЬ
Доступные ранги: 1
Требования: Легкое оружие 60%, Энергооружие 60%
С этой способностью твоя точность попадания по конкретным частям тела в V.A.T.S. несколько увеличивается при каждом последующем выстреле по этой части.

ХАКЕР
Доступные ранги: 1
Требования: Интеллект 7, Наука 70%
Провалить попытку взлома и не суметь залезть в чужой компьютер? Это случается, но не с настоящим Хакером! Благодаря этой способности ты можешь попытаться снова взломать любой компьютер, который заблокировал тебе доступ.

Уровень 20

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ
Доступные ранги: 1
Требования: нет
При взятии этой способности на твоей карте появятся все локации игры. Так что иди и исследуй!

СМЕРТЬ НА ВЗЛЕТЕ
Доступные ранги: 1
Требования: нет
Если ты убиваешь противника в режиме V.A.T.S., все твои очки действия восстанавливаются после выхода из V.A.T.S.

НИНДЗЯ
Доступные ранги: 1
Требования: Скрытность 80%, Холодное оружие 80%
Атакуя холодным оружием или без оружия, ты получаешь на 15% большую вероятность нанести критический удар. Критический удар в режиме скрытности наносит на 25% больше урона, чем обычно.

СОЛНЕЧНАЯ БАТАРЕЙКА
Доступные ранги: 1
Требования: Выносливость 7
Находясь под прямыми солнечными лучами, ты получаешь дополнительные 2 очка к силе и медленно восстанавливаешь потерянное здоровье.

ДОМУШНИК
Доступные ранги: 1
Требования: Восприятие 7, Взломщик 70%
Домушник может попытаться повторно взломать уже сломанный и теоретически не поддающийся взлому замок. В том числе и замок, сломанный с помощью взлома силой.

ПАРАЛИЗУЮЩАЯ ЛАДОНЬ
Доступные ранги: 1
Требования: Без оружия 70%
С этой способностью ты можешь иногда нанести удар ладонью в V.A.T.S., парализовав противника на 30 секунд. Не забывай, что для этого ты должен быть безоружен.

Ты истинный почитатель Fallout? Смело выдирай эти страницы и приклеивай над кроватью!

Не обошлось и без костюмированных представлений.

Ветеран Counter-Strike Gribov – участник WCG со стажем. В 2002 году он стал чемпионом мирового финала WCG в составе команды M19.

WORLD CYBER GAMES

ТЕКСТ:
ВИКТОР «PROZED» БАРДОВСКИЙ

В турнирной зоне находилось более 200 компьютеров от главного технического спонсора iRu.

Sally вновь борется за звание лучшего игрока Counter-Strike России, на этот раз под знаменами forZe.

World Cyber Games… Как много для сердца геймера в этих словах! И действительно, WCG уже давным-давно стал не просто турниром, но заветной мечтой для простых любителей компьютерных игр, невероятно сложным испытанием для профессиональных геймеров и ожидаемым праздником для зрителей. Отборочная стадия WCG 2008 Россия завершилась, и пришло время подвести итоги и поразмыслить о том, насколько хороша сборная России в этом году. Ну и, конечно же, обсудить, каковы наши шансы на победу в основных дисциплинах, которыми стали Counter-Strike 1.6 5x5, Warcraft 3: The Frozen Throne 1x1, StarCraft: Brood War 1x1, FIFA 08 и Need for Speed ProStreet. За право представлять честь страны на мировом финале WCG 2008, который стартует в Кельне 5 ноября, сражались бойцы, победившие в региональных отборочных этапах в Москве, Новосибирске, Перми, Красноярске, Воронеже, Кемерове, Ярославле, Иркутске, Краснодаре, Санкт-Петербурге… Всего в 17 городах. Помимо того, что эти соревнования весьма престижны, имелся внушительный призовой фонд, составивший рекордные 55 тысяч долларов. Глобальным партнером и генеральным спонсором традиционно выступила компания Samsung, главным техническим партнером являлась iRU.

САМЫЙ-САМЫЙ

Основной дисциплиной в этом году по праву стала Counter-Strike. В «World Cyber Games Россия» приняли участие самые именитые и титулованные команды страны: tp.uSports, Snatch, EYEsports, PinCho, a-Gaming, forZe и микс из игроков Virtus.pro – Putb. Уже в начале турнира стало понятно, что сборная команда из бывших и действующих игроков Virtus.pro очень серьезно подготовилась к турниру и является претендентом номер один на победу во всем турнире, а конкуренцию им сможет составить разве что EYEsports, которая до недавнего времени выступала под именем Begrip Gaming. Так все и сложилось – в полуфинальных сражениях сошлись Putb с a-Gaming и EYEsports с tp.uSports. Миксу «виртусов» понадобилось сыграть целых три карты, для того чтобы одержать победу над несговорчивой a-Gaming. Первый поединок на de_nuke закончился с разгромным счетом 16:5 в пользу a-Gaming, но уже ко второй карте закаленные бойцы из Putb переломили ход встречи и победили на de_dust2 со счетом 16:13, а затем закрепили свой успех на de_

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG RUSSIA 2008 ПО COUNTER-STRIKE

1-Е МЕСТО
PUTB (МОСКВА) – $12 200 + ПОЕЗДКА НА WCG GF

2-Е МЕСТО
EYE (МОСКВА) – $6000

3-Е МЕСТО
A-GAMING (ОМСК) – $4000

Бессменным судьей российских отборочных WCG был и остается Дмитрий «Dilvish» Смит.

Михаил Лисецкий из «Киберфайлов» берет интервью у одного из лучших игроков в StarCraft России Notforu.

Другой чемпион – гонщик Alan финишировал четвертым, в шаге от заветной квоты.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG RUSSIA 2008 ПО WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE:

1-Е МЕСТО
XYLIGAN (ВОЛГОГРАД) – $3000 + ПОЕЗДКА НА WCG GF

2-Е МЕСТО – QUAI (МОСКВА)
$1500 + ПОЕЗДКА НА WCG GF

3-Е МЕСТО – STING (СОЧИ)
$1000 + ПОЕЗДКА НА WCG GF

train – 16:14. Полуфинальный матч EYEsports против tp.uSports вышел куда менее интересным: EYE хватило двух карт для победы: 19:16 на de_train и 16:4 на de_inferno. Невероятно зрелищной получилась финальная схватка. Сначала вперед вырвалась Putb, которая переиграла EYE на de_train со счетом 16:11, затем, на de_inferno, сильнее оказалась EYE – 16:5, а итог матча решился в добавочное время, где Putb проявила себя немного лучше своих соперников – 19:17. Третье место досталось a-Gaming. Таким образом, в этом году нашу страну на мировом финале вновь будет представлять сборная солянка из игроков Virtus.pro. Напомню, что в прошлом году была аналогичная ситуация, только команда называлась не Putb, а KPOBb.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИЗЫСКИ

В турнире по Warcraft 3: TFT также приняли участие все российские звезды: Xyligan, Kpect, Kemper, Naps, Titan, Happy, Neytpoh и Quai. Предсказать исход турнира не взялся бы и самый матерый букмекер, ведь гипотетически каждый из вышеперечисленных мог попасть в заветную тройку. В итоге вновь в ранге победителя вернулся в Волгоград Xyligan, который уже второй год подряд становится лучшим из лучших в отечественном Warcraft. В финале Хулиган легко расправился с Quai, который в своем послематчевом интервью признался, что даже рад тому, что не победил. Третье место досталось Sting, оказавшемуся в стыковочном матче сильнее неожиданно далеко прошедшего по турнирной сетке Nicker (не путать с Miker). Можно сказать, что особых неожиданностей не произошло, особенно если сравнить с тем, что случилось в номинации StarCraft: Brood War. А случилось следующее: ни один из потенциальных победителей турнира не сумел пробиться в top3! Ни многоопытный Androide, ни стабильно входящий в тройку лучших на всех турнирах Notforu, ни ветеран Advokate не смогли даже близко подойти к заветным путевкам на WCG! Вместо этого Androide проигрывает Localhost, Notforu уступает Androide, а Advokate не справляется с Pomi. В итоге тройка лучших игроков в StarCraft: BW в 2008 году выглядит так: Pomi, Localhost и Brat_OK. Все это немного сглаживается тем фактом, что призеры являются представителями одной команды RoX. Что произошло, закономерная смена поколений или это был аттракцион нечеловеческого везения? На данный вопрос не осмелится дать ответ ни один эксперт, а все точки над i

расставит мировой финал, на котором наша сборная по StarCraft или докажет, что все это было случайностью, или лишний раз подтвердит статус RoX.

ФУТБОЛЬНЫЕ СТРАСТИ

С не менее странным результатом закончился турнир по FIFA 08, в котором все вроде бы было понятно с самого начала: Alex обязательно войдет в тройку лучших и снова поедет на мировой финал, Pavjke, скорее всего, победит, а третье место, вероятно, достанется игроку из команды PinCho: EA, Mascherano или Kalinichenko. Все оказалось далеко не так. Первое место занял малоизвестный Slame, в финале ему уступил Pika, а в матче за третье место схлестнулись Dimas и Malish; последний оказался сильнее. Alex проигрывает во втором туре Malish, Pavjke с ходу уступает Mascherano, а последний уже в следующем туре терпит поражение от Pika. Удивительное рядом!

УТОЛЕНИЕ ЖАЖДЫ

Наконец, утолить жажду скорости в Need for Speed ProStreet также собрались все наши знаменитые виртуальные пилоты. Естественно, участвовал в игре и двукратный призер мировых финалов World Cyber Games в 2006 и 2007 годах Алан «Alan» Енилеев. Только вот удача от него на этот раз отвернулась, и он стал лишь четвертым, в то время как путевки на гранд-финал WCG давали занявшим три первых места. В стыковочном матче за последнюю квоту Alan уступил MrTuner. Второе место досталось MrRaser, также опытному игроку, серебряному призеру WCG 2006 Grand Final. А лучшим на этот раз стал игрок с оригинальным ником ProStreet, от которого столь уверенной победы никто не ждал.

ИТОГО

World Cyber Games Russia Preliminary завершен, победители уже начинают готовиться к мировому финалу, а побежденные – разбирать свои ошибки. Этот WCG можно назвать самым неожиданным и невероятным турниром 2008 года. Такого количества сюрпризов мы не видели давно. Почти все именитые игроки выступили из рук вон плохо, а новое поколение, которое прежде лишь мечтало о подобных успехах, незамедлительно этим воспользовалось. Хорошо это или плохо, мы с тобой поймем после окончания Grand Final, до которого осталось совсем немного времени. Хочется верить в то, что все, что ни делается, к лучшему. Вперед, Россия! **PG**

На сцене постоянно проводились конкурсы с ценными призами от спонсоров.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG RUSSIA 2008 ПО FIFA 08

1-Е МЕСТО
SLAME (МАГНИТОГОРСК) – $3000 + ПОЕЗДКА НА WCG GF

2-Е МЕСТО
PIKA (САНКТ-ПЕТЕРБУРГ) – $1500 + ПОЕЗДКА НА WCG GF

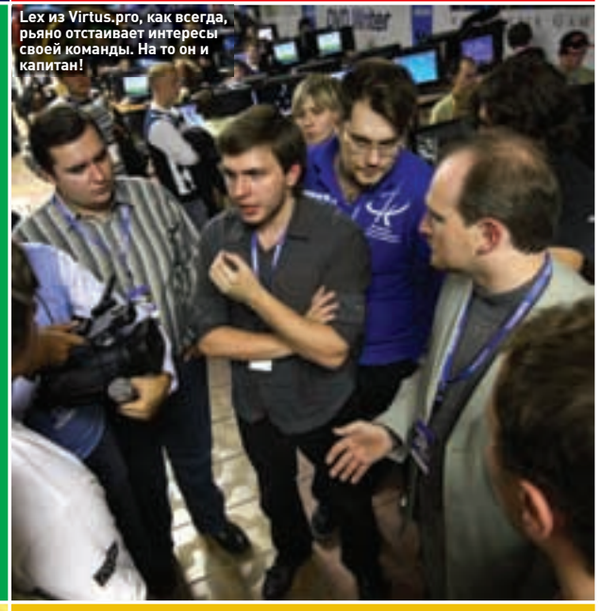
3-Е МЕСТО
MALISH (МОСКВА) – $1000 + ПОЕЗДКА НА WCG GF

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG RUSSIA 2008 ПО STAR-CRAFT: BROOD WAR

1-Е МЕСТО
POMI (САНКТ-ПЕТЕРБУРГ) – $3000 + ПОЕЗДКА НА WCG GF

2-Е МЕСТО
LOCALHOST (САНКТ-ПЕТЕРБУРГ) – $1500 + ПОЕЗДКА НА WCG GF

3-Е МЕСТО
BRAT_OK (САНКТ-ПЕТЕРБУРГ) – $1000 + ПОЕЗДКА НА WCG GF



Lex из Virtus.pro, как всегда, рьяно отстаивает интересы своей команды. На то он и капитан!

МС тем временем «жег» на сцене по полной программе.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG RUSSIA 2008 ПО NEED FOR SPEED PROSTREET

1-Е МЕСТО
PROSTREET (ЯКУТСК) – $3000 + ПОЕЗДКА НА WCG GF

2-Е МЕСТО
MRRACER (МОСКВА) – $1500 + ПОЕЗДКА НА WCG GF

3-Е МЕСТО
MRTUNER (БРАТСК) – $1000 + ПОЕЗДКА НА WCG GF

ЧЕМПИОНЫ В КАЖДОЙ НОМИНАЦИИ ПОЛУЧИЛИ СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ ОТ ОРГАНИЗАТОРОВ – МОНИТОР SAMSUNG SYNCMASTER T220G.

Вот он, сладостный миг победы! Putb едет в Германию отстаивать цвета нашего флага.

Неожиданно для всех чемпионом турнира по Need for Speed ProStreet стал геймер с говорящим ником ProStreet из Якутска.

Россия, впереееееееед!

Сборная России образца 2008 года во всей своей красе.

На сцене танцевали прекрасные девушки, которые отлично разряжали накаленную обстановку ответственного турнира.

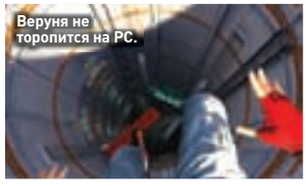
Александр Пушной стал настоящим украшением «WCG Россия».

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джереми Кук, продюсер Brothers in Arms: Hell's Highway

Мой дед, британский ветеран (увы, он недавно умер), не одобрял того, чем я занимаюсь. Он вообще не понимал, зачем нужно делать игры о Второй мировой войне. И сейчас многие спрашивают меня: почему Hell's Highway такая жестокая и кровавая? Я же считаю: не надо вырезать страдания и «подслащивать» войну. Чем страшнее мы ее показываем, тем больше людей задумаются: нужны ли войны вообще?



Веруня не торопится на PC.

Самый оригинальный экшен года – Mirror's Edge появится в продаже 11 ноября. Однако не спеши обводить красным фломастером дату в календаре. Повторяется прошлогодняя история с Assassin's Creed: сначала игра дебютирует на консолях и лишь потом пожалует на персоналку. В ноябре Mirror's Edge выйдет только на Xbox 360 и PlayStation 3. Когда ждать PC-версию? Electronic Arts отвечает неопределенно: этой зимой. В декабре или феврале – непонятно. Сомневаемся, что игра выйдет на нашей любимой платформе в этом году.

ФАКТ

7 студий издательства Activision Blizzard сейчас трудятся над музыкальными играми

TIBERIUM ПРИШЕЛ КОНЕЦ

Игра находилась в разработке больше двух лет.

Tiberium казалась очень перспективным проектом.

Мировые издательства регулярно прекращают разработку игр: та не соответствует запросам рынка, эта слишком дорого обходится. Однако большинство проектов умирают тихо, поскольку широкая публика даже не знает об их существовании. Анонсированные же игры сегодня умерщвляют редко. Впрочем, случается. Так, Electronic Arts, компания, которая, казалось бы, живет по закону «Семь раз отмерь – один отрежь», сообщила о прекращении работ над тактическим шутером Tiberium. Ну не везет вселенной Command & Conquer с играми от первого лица, хоть ты тресни! В свое время был закрыт шутер C&C: Renegade 2, теперь вот Tiberium. О том, что с игрой лос-анджелесской студии EA не все в порядке, стало ясно еще летом, когда релиз проекта перенесли с конца 2008 года на середину 2009-го. Тем не менее скоропостижная кончина Tiberium стала неожиданностью для многих. «Электроники» мотивировали свое решение высокими запросами к качеству продукта. Дескать, как ни бились, не складывался Tiberium в нормальную игру, все какая-то халтура выходила. А выпускать такое – вредно для репутации.

Отмена Tiberium привела к небольшим сокращениям в штате студии EALA. Точное количество уволенных неизвестно – руководство компании обещает дать другую работу как можно большему числу «лишних» сотрудников.

ДЖЕК ТОМПСОН БОЛЬШЕ НЕ ЮРИСТ

Теперь у Джека много свободного времени, и он наконец-то пройдет GTA IV.

Томпсон не раз выступал против экшена Manhunt. Сейчас он доказывает свою невиновность.

Флоридский адвокат Джек Томпсон (Jack Thompson), прославившийся нападками на игровую индустрию и неоднократными попытками доказать в суде связь между электронными развлечениями и убийствами, больше не юрист. Его 31-летняя карьера на данном поприще закончена. «Бешеный Джек» уверяет, что его подставили и он знает кто и обязательно восстановит справедливость, а враги его будут гореть в аду. Напомним, против Томпсона выступили коллеги, уставшие от его неадекватного поведения. Окружной судья, рассмотрев иск Флоридской коллегии адвокатов, признала скандально известного юриста виновным в 27 серьезных нарушениях, включая лжесвидетельство и несоблюдение этических норм. За выходки в ходе процесса хулителя GTA оштрафовали на 40 с лишним тысяч баксов. А недавно состоялось заседание Верховного суда Флориды, на котором было принято решение пожизненно запретить Томпсону заниматься адвокатской деятельностью в штате. Ему дано 30 дней на завершение текущих дел. После этого Джеку надлежит навсегда забыть о юридической практике. Злорадствуем? Есть немного.

TOSHIBA

Leading Innovation »»

СОЗДАН ДЛЯ ДВИЖЕНИЯ

intel Centrino inside
Мощность в твоих руках

Toshiba рекомендует Windows Vista® Home Premium

Intel, логотип Intel, Centrino, Centrino Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах. На правах рекламы

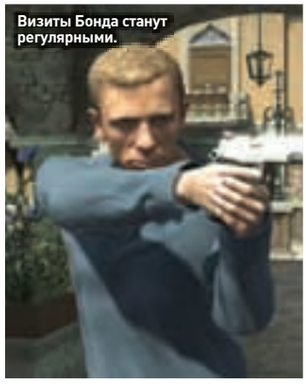
» Новый ноутбук Satellite A300. Мы называем его «Интеллектуальная красота». Создано Toshiba.

Информационный центр:
8–800–100–05–05 (города РФ)
8–495–983–05–05 (Москва)

www.toshiba.com.ru

Хорошо звучит – F.E.A.R. 2...

Жутковатый шутер Project Origin теперь называется так, как и должен был именоваться с самого начала. Студия Monolith наконец-то выкупила права на буквосочетание F.E.A.R., и ее новый проект ныне кличут F.E.A.R. 2: Project Origin. Напомним, в 2004 году Monolith потеряла независимость и прекратила сотрудничество с Vivendi Games. Издатель заявил о намерении самостоятельно разработать и выпустить F.E.A.R. 2. Однако после слияния с Activision и пересмотра совместного портфолио было решено отказаться от этой затеи. Права быстренько продали. И – вуаля! – F.E.A.R. 2: Project Origin выйдет в феврале 2009 года.


Визиты Бонда станут регулярными.

В этом году компания Activision выпускает экшен Quantum of Solace по мотивам 21-го и 22-го фильмов бондианы. Как стало известно, издательство намеревается выдавать на-гора по одной игре про агента 007 в год. Подобная спешка легко объяснима – права на разработку Бонд-игр, доставшиеся Activision за кругленькую сумму, истекают в 2014 году. Надо отбивать вложения.
Следующая игра с обладателем лицензии на убийство в главной роли выйдет в конце 2009 года. Она предложит геймерам новый, оригинальный сюжет. Название студии-разработчика и прочие детали пока хранят в секрете.

ХОДЯТ СЛУХИ

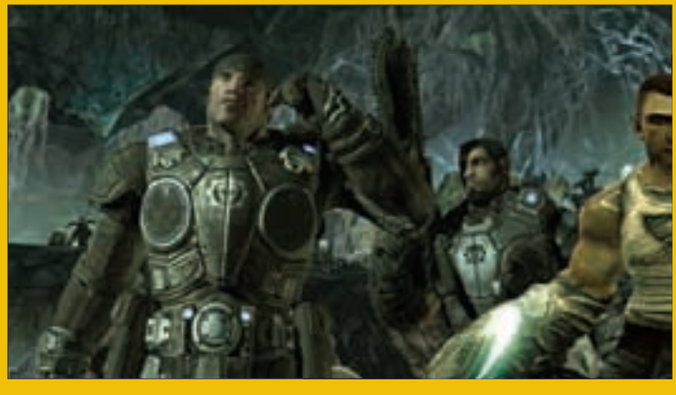
THQ ДЕЛАЕТ WARHAMMER-ЭКШЕН?

THQ мало одной Warhammer 40.000: Dawn of War 2.

Космический морпех – идеальный герой для игры.

В XXI веке интерес геймеров и игроделов к вселенной Warhammer, кажется, не знает границ. Namco Bandai делает стратегии под вывеской Warhammer: Mark of Chaos, Electronic Arts только что успешно запустила онлайновую ролевку Warhammer Online: Age of Reckoning. Не отстает от конкурентов и издательство THQ. Внутренняя студия Relic Entertainment регулярно поставляет в магазины «продукты» из серии Warhammer 40.000: Dawn of War, а Vigil Games занята разработкой MMORPG во вселенной Warhammer 40.000. Но и это еще не все. По слухам, THQ делает экшен от третьего лица под названием Warhammer 40.000: Space Marine. Недавно в интернет попал девятиминутный ролик, демонстрирующий раннюю версию игры. В нем космический пехотинец со знанием дела кромсает отряды Хаоса. Проект здорово смахивает на Gears of War, однако без тактической составляющей. Голос за кадром сообщает, что в Warhammer 40.000: Space Marine хватает перестрелок, и они интересны, но самый кайф – это ближний бой. И действительно, бравый пехотинец крошит врагов, будто он – звезда ужастика «Техасская резня бензопилой».
Уже сейчас игра смотрится неплохо. THQ пока воздерживается от комментариев по поводу Warhammer 40.000: Space Marine, но бабка Хавронья нашептала, что экшен выйдет на PC и консолях нового поколения.

ПРОЩАНИЕ С GEARS OF WAR 2



Ни пираты, ни мутанты не смущают Маркуса Феникса.

Сбылись худшие опасения: экшен Gears of War 2 не появится на PC! Компанию Epic Games, в свое время добившуюся успеха благодаря компьютерным играм (Unreal и Unreal Tournament), сейчас интересуют только консоли. Когда главный дизайнер Gears of War 2 Клифф Блезински (Cliff Bleszinski) впервые заявил, что Epic не станет делать PC-версию игры, многие посчитали, что это рутинное дело поручат другой студии. Однако на днях Клифф уточнил: порта не будет вообще!
– Да, раньше мы делали игры для PC, – сказал Блезински. – Однако сейчас PC совсем другая платформа. Столько разных видеокарт, столько разных конфигураций компьютера! Проблема в том, что человек, у которого есть хороший компьютер, способный запустить современную игру, отлично знает, как пользоваться BitTorrent, и пиратствует. Так что Epic решила сосредоточить внимание на Xbox 360, пока не наладится ситуация с разнообразием конфигураций и пиратством.
– Есть ли хоть малейшая возможность, что Gears of War 2 выйдет на PC? – спросили журналисты.
– Нет, – ответил Блезински.
– Точно?
– Точно.

Акелла

- Точно воспроизведённые аспекты морских битв.
- Вся экономика полностью создается игроками, которые изготавливают и продают все - от настоящего пиратского рома до кораблей.
- Сочетание PvP и PvE. Вас ждет борьба за влияние над 80 карибскими портами. Политическую карту меняют сами игроки, захватывая территории.
- Более 65 исторически достоверных разновидностей судов.

ПОЙМАЙ ВЕТЕР УДАЧИ!

PIRATES OF THE BURNING SEA

КОРСАРЫ ONLINE

РЕКЛАМА

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

www.akella-online.com www.corsairs-online.ru

СОЮЗ ХИТ ZONA Настроение! М.видео Flying Lab Software

Акелла online

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Брюс Шелли, отвечающий за связи с общественностью Ensemble Studios

– Я и предположить не мог, что Ensemble может быть закрыта. Все сотрудники ошарашены и очень разочарованы. Я полагал, у нас иммунитет против закрытия, ведь мы выпускали отличные игры, которые приносили большую прибыль. Мы собрали талантливую и стабильную команду, а это непросто! Мы полагали: Ensemble – одна из лучших студий мира. Однако мы не вписываемся в планы Microsoft и вылетаем из бизнеса.

Уилл Райт дал денег кандидату в президенты.

В США – выборы президента. Видные деятели игровой индустрии поддерживают своих кандидатов. В том числе жертвуют деньги на предвыборную кампанию. К примеру, создатель The Sims и Spore Уилл Райт (Will Wright) и глава Activision Бобби Котик (Bobby Kotick) перечислили республиканцу Джону Маккейну (John McCain) 3 и 2.5 тысячи долларов соответственно. Бараку Обаме (Barack Obama) помогают деньгами исполнительный директор EA Джон Ричитьелло (4600 долларов), а Хиллари Клинтон (Hillary Clinton) – глава Valve Software Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) (2300 долларов).

ФАКТ

74

процента американских игроков-тинейджеров предпочитают гоночные проекты

MICROSOFT ЗАКРЫВАЕТ ENSEMBLE STUDIOS

Halo Wars – последняя игра Ensemble.

Серия Age of Empires будет продолжена.

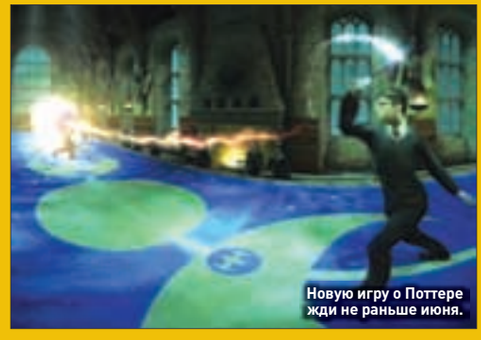
Известие о том, что Microsoft ликвидирует принадлежащую ей Ensemble Studios, стало шоком для миллионов геймеров. Впрочем, и сами разработчики были удивлены не меньше нашего. Им казалось, что у хозяина не должно быть причин для недовольства. Напомним, RTS-серия Age of Empires разошлась по свету тиражом 20 миллионов экземпляров, а вокруг грядущей консольной стратегии Halo Wars царит небывалый ажиотаж. Однако твердолобые боссы Microsoft посчитали, что содержание Ensemble слишком дорого обходится корпорации. Студию решили закрыть сразу после релиза Halo Wars в начале будущего года. Все работники, не участвующие в создании фу-

туристической стратегии, уже толкутся на бирже труда. Впрочем, долго без дела они не просидят – спрос на игроделов из Ensemble велик. К тому же ключевые сотрудники планируют создать новую независимую студию, и бывший хозяин даже готов с ней сотрудничать.

Ensemble была образована в 1995 году, а независимости лишилась в 2001-м. Сейчас руководство Microsoft лицемерно выражает соболезнования по случаю закрытия студии и подчеркивает: решение вызвано исключительно финансовыми причинами. Один из директоров обратил внимание на то, что Microsoft сохраняет права на Age of Empires и серия будет продолжена. Кто бы сомневался!

ГАРРИ ПОТТЕР РАССТРОИЛ «ЭЛЕКТРОНИКОВ»

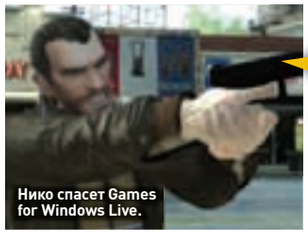
Подвел, Поттер, подвел...



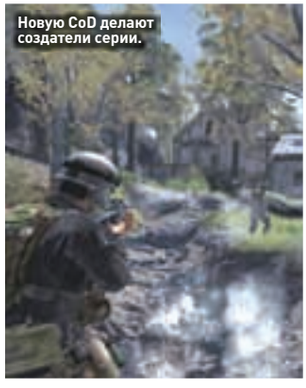
Новую игру о Поттере жди не раньше июня.

Миллионы поклонников Гарри Поттера были ужасно расстроены, когда кинокомпания Warner Bros. решила перенести премьеру шестого фильма о юном волшебнике с ноября 2008 года на лето 2009-го. А больше всех огорчился исполнительный директор издательства Electronic Arts Джон Ричитьелло (John Riccitiello). Оно и неудивительно – как обычно, «электроники» разработали игру по мотивам нового фильма, и вдруг выяснилось, что она пока никому не нужна. «Братцы Уорнеры» перенесли премьеру «Гарри Поттера и принца-полукровки» на будущий июль, поскольку летом у фильмов обычно сбор больше. В игровой же индустрии самый кассовый сезон – последний квартал года. Увы, глупо выпускать игру по мотивам фильма за полгода до выхода самой картины. EA пришлось перенести релиз Harry Potter and the Half-Blood Prince на лето 2009-го. Эта мера обошлась компании примерно в 120 миллионов долларов. Именно столько «электроникам» пришлось вычитать из своего плана по доходам. Хотя особо расстраиваться не из-за чего. Эти деньги EA вернет в 2009 году. К тому же появилось время на шлифовку игры.

PT BOATS
МОРСКОЙ ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР
МОРСКОЙ ОХОТНИК
Курс на победу!
www.pt-boats.net
www.akella.com
РЕКЛАМА
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Акелла


Нико спасет Games for Windows Live.

В середине ноября выходит долгожданная Grand Theft Auto IV. Этот экшен ждут миллионы геймеров, выбравших PC в качестве игровой платформы. В Microsoft решили воспользоваться удобным случаем, чтобы привести в чувство полудохлый сервис Games for Windows Live – неказистый клон Xbox Live. Корпорация Гейтса пытается отвоевать рынок онлайновой дистрибуции компьютерных игр у Steam, но пока не получается.
Новый клиент Games for Windows Live будет распространяться вместе с GTA IV. С недавних пор этот сервис Microsoft стал бесплатным, так что у него появились шансы побороться со Steam.


Новую CoD делают создатели серии.

Издательство Activision Blizzard организовало встречу с американскими аналитиками и экспертами, в ходе которой поведало о своих планах. Первым делом руководство компании официально подтвердило: студия Infinity Ward делает шутер Call of Duty 6, сиквел к своему же прошлогоднему хиту Call of Duty 4, разошедшемуся 10-миллионным тиражом. Действие игры разворачивается в наши дни. Релиз шутера намечен на конец 2009 года. Infinity Ward также работает над новой, оригинальной игрой, не имеющей отношения к каким-либо книгам или фильмам. Издавать неанонсированный проект будет Activision Blizzard.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

СПОРЫ ВОКРУГ SPORE

EA уверяет, что скандал вокруг Spore – буря в стакане.

Фэны Spore создали уже почти 30 миллионов существ.

Никто и представить не мог, что симулятор эволюции Spore окажется настолько скандальным. Геймерам не нравится, что издатель – Electronic Arts относится к ним как к потенциальным преступникам. Борясь с пиратством, компания ограничила число установок игры на разные компьютеры – три раза, и все. Фактически нам не продают Spore, а дают в аренду. На EA обрушилась ураганная критика. Люди специально ставили Spore низкие оценки в онлайн-магазинах и советовали другим не покупать, а скачать пиратскую копию. «Электроники» увеличили число установок до пяти и обещали со временем выпустить патч, убирающий все ограничения, – без толку.

Против компании был даже подан судебный иск. Жительница Калифорнии Мелисса Томас (Melissa Thomas) обвинила EA в нарушении закона о честной конкуренции. Дескать, «электроники» скрыли, что система защиты от копирования SecuROM – отдельная программа, которая не удаляется даже после деинсталляции Spore и отсылает приватную информацию в EA. Томас требует возмещения стоимости покупки Spore и компенсацию. Причем не только для себя, а для всех покупателей Spore. Их, по последним данным, больше миллиона. Примерно столько же людей скачало нелегальную копию игры. Это позволило Spore получить печальный титул The Most Pirated Game Ever.

SCI ПРЕВРАЩАЕТСЯ В EIDOS

Tomb Raider: Underworld может здорово помочь SCi.

Kane & Lynch – самая успешная игра SCi за последний год.

Чего-то британское издательство SCi Entertainment совсем «разболелось». Недавно оно огласило свои результаты за 2008-й финансовый год, и, честно, хочется помочь компании материально, как каким-то беженцам. Убытки SCi составили 99 миллионов фунтов (примерно 176 миллионов долларов). По словам руководства издательства, бизнес-неудачи вызваны тем, что компания по-прежнему переживает переходный период (уже какой год кряду! – *Прим. ред.*).
В 2008-м акционеры настояли на смене руководства SCi. Новые топ-менеджеры уволили 200 человек и велели прекратить разработку 14 проектов, окупаемость которых показалась им сомнительной.
Всего за год SCi под брендом Eidos выпустила 10 игр, разошедшихся по свету тиражом 7.1 миллиона экземпляров. Наиболее успешными проектами стали Kane & Lynch: Dead Men (1.4 млн), Tomb Raider: Anniversary (1 млн) и Conflict: Denied Ops (500 тыс.).
Как видишь, SCi нечем хвастаться. Не удивительно, что совет акционеров компании рекомендовал руководству задуматься о смене названия издательства. На Eidos. Решение примут до конца года.

Акелла

ТАРР
ХРОНИКИ
СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ

РЕКЛАМА

Пока мы все живы · пусть сияют звезды

www.akella.com

© 2008 ООО "Акелла". Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Несанкционированное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4622, E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.e-shop.ru. Оптовые продажи: Москва, (495) 363-46-18, katalyst@katalyst.ru; Санкт-Петербург: (812)252-49-63, akella@spb.ru; Ростов-на-Дону: (863)290-79-42; akella@rostov.ru; Новосибирск: (383)227-74-64; akella@sibmail.com; Екатеринбург: (343)287-34-42, akella@ural.ru. Представитель на Украине: "Мультиторг"; www.multitorg.com.ua. Филиал ООО "Издательство" в Санкт-Петербурге (для требовательных покупателей компании "Акелла"): Санкт-Петербург, ул. Марата, 69, 3 этаж, офис 311 (812) 703-49-63.

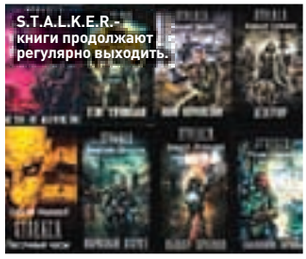
QUAZAR

Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Ларри Пробст, председатель совета директоров Electronic Arts

2 октября меня выбрали председателем Олимпийского комитета США. Я польщен оказанным доверием. У меня есть опыт работы в спортивной индустрии – я ведь не всегда трудился в Electronic Arts. Моя бизнес-карьера крайне успешна, я знаю, как работать с людьми, и могу построить эффективную команду. Я сделаю все возможное, чтобы убедить Международный олимпийский комитет провести Олимпиаду 2016 года в Чикаго!



S.T.A.L.K.E.R.-книги продолжают регулярно выходить.

Украинская компания GSC Game World прививает геймерам любовь к чтению. Тираж книжной серии S.T.A.L.K.E.R., выпускаемой вместе с издательством «Эксмо», уже перевалил за 1.5 миллиона экземпляров. Надо заметить, что продажи самого шутера «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля» лишь немного выше – 2 миллиона (один – в России, второй – на Западе).
Всего про Зону выпущено 12 романов, причем не только в странах СНГ, но и, скажем, в Германии, и ни один из них не разошелся тиражом менее 100 тысяч экземпляров.

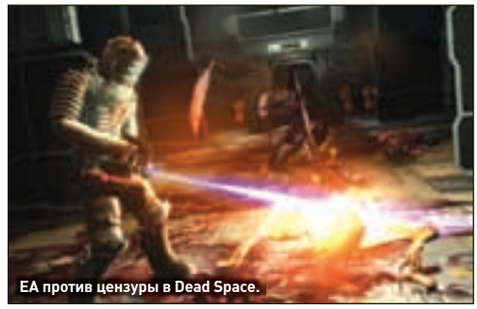
ФАКТ

200

млн долларов потратила Blizzard на постоянную поддержку World of Warcraft

SILENT HILL И DEAD SPACE ПОД ОГНЕМ

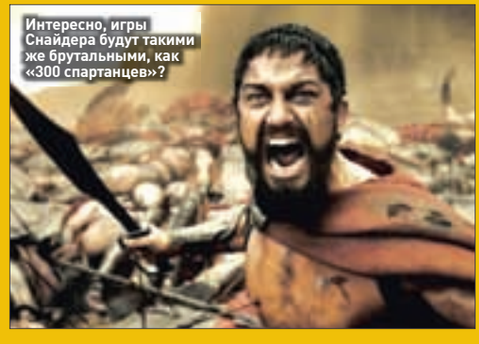
Silent Hill посчитали слишком страшной для австралийцев.



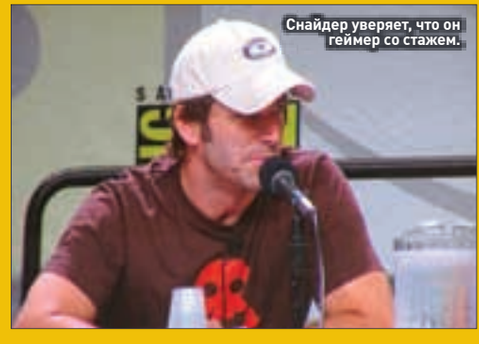
EA против цензуры в Dead Space.

Комиссии, присваивающие возрастные рейтинги играм, из-за всех сил пыжатся, пытаясь доказать, что существуют не зря. Особенно они раздухарились под конец года, когда выходит много новых проектов. Выходят, да, но только не везде. Так, в Австралии запретили ужастик Silent Hill: Homecoming. Членов местного рейтингующего совета OFLC до полусмерти напугали расчлененка и сцены сверления (сам понимаешь чего). Австралийский издатель игры просит геймеров немного подождать – в начале 2009 года для них сделают специальную, менее кровавую версию Silent Hill: Homecoming.
С подобными проблемами столкнулась и Dead Space, фантастический ужастик от Electronic Arts. Игру точно запретили продавать в Китае и Японии (вдумайтесь, в Японии, где местные игроделы ТАКОЕ творят!). Есть проблемы с получением рейтинга в Германии и Южной Корее. Скорее всего, забанят и там. А вот австралийская комиссия неожиданно пропустила Dead Space, не обнаружив в ней ничего, чего нельзя видеть 15-летнему подростку.
Electronic Arts не собирается где-либо выпускать цензурированную версию Dead Space. А вот ребята из Bethesda Softworks настолько прониклись замечаниями OFLC по поводу использования наркотиков в Fallout 3, что решили внести правки в почти готовую игру.

ТРИ ИГРЫ ОТ РЕЖИССЕРА «300 СПАРТАНЦЕВ»



Интересно, игры Снайдера будут такими же брутальными, как «300 спартанцев»?



Снайдер уверяет, что он геймер со стажем.

В 2005 году издательство Electronic Arts приняло на работу легендарного режиссера Стивена Спилберга (Steven Spielberg). Киношник подписался помочь «электроникам» создать три игры. Первая из них – Boom Blox для консоли Wii уже вышла, но большого успеха не имела. Сейчас Спилберг вместе с парнями из лос-анджелесской студии EA делает приключенческий экшен «с передовым искусственным интеллектом». Третий проект пока держится в тайне.
По пути Спилберга пошел и Зак Снайдер (Zack Snyder). Режиссер «Рассвета мертвецов» и «300 спартанцев» подписал договор с EA, согласно которому будет осуществлять креативный надзор за разработкой трех игр. Каких именно – неизвестно. Сколько заплатили Снайдеру – тоже неизвестно. Мы знаем лишь, что игры будут создаваться студией EALA и права на проекты останутся за «электрониками». Снайдеру же предлагают по дешевке права на экранизацию.
Соглашение не охватывает текущий проект Зака – экранизацию культового комикса Watchmen. Игру по мотивам фильма выпустит не EA, а Warner Bros. Interactive Entertainment.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

- ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ШЕДЕВРОВ FULL THROTTLE, GRIM FANDANGO, ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, THE DIG
- ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ЮМОР И НЕСТАНДАРТНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ
- НЕПОВТОРИМЫЙ СТИЛЬ ГОТИЧЕСКОЙ СКАЗКИ
- ЯРКИЕ ПЕРСОНАЖИ И ИСКРОМЕТНЫЕ ДИАЛОГИ
- ВРУЧНУЮ НАРИСОВАННЫЕ ИГРОВЫЕ ЭКРАНЫ
- СВЫШЕ 20 ЧАСОВ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

A VAMPYRE STORY
КРОВАВЫЙ РОМАН

КАК БЫТЬ, ЕСЛИ ВСЯ ТВОЯ КАРЬЕРА КАТИТСЯ ПОД ГОРУ В ОДИН ДЕНЬ, ДА КО ВСЕМУ ПРОЧЕМУ, ТЫ УЗНАЕШЬ, ЧТО СТАНОВИШЬСЯ ВАМПИРОМ?

"A VAMPYRE STORY: КРОВАВЫЙ РОМАН" ДАЕТ ОТВЕТ НА ЭТОТ ВОПРОС. МОЛОДАЯ ОПЕРНАЯ ПРИМА МОНА БЫЛА В САМОМ ЗЕНИТЕ СВОЕЙ СЛАВЫ, КОГДА НА НЕЕ ОБРАТИЛ ВНИМАНИЕ РОДОВИТЫЙ БАРОН. К НЕСЧАСТЬЮ ПЕВИЦЫ, СТАРЫЙ АРИСТОКРАТ ОКАЗАЛСЯ САМЫМ НАСТОЯЩИМ ВАМПИРОМ, ДА КО ВСЕМУ ПРОЧЕМУ, ЕЩЕ И РЕВНИВЫМ. ОДИН УКУС – И МОНА ОКАЗАЛАСЬ ЗАТОЧЕННОЙ В ЗАМКЕ, ОДИН НА ОДИН СО СВОИМ ГОРЕМ...И РАСТУЩЕЙ ЖАЖДОЙ КРОВИ.
НЕ САМОЕ УДАЧНОЕ НАЧАЛО РОМАНА, НЕ ТАК ЛИ?

CRIMSON COW

© 2009-2008 CRIMSON COW GMBH, LICENSED BY AUTUMN MOON ENTERTAINMENT.
ALL RIGHTS RESERVED.

РЕКЛАМА

© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4812, E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru;
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natalya@cdrevolution.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-63, akella@neva.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@asanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине "Мультиграйд" - www.multigrade.com.ua.
Филиал ООО "Полюс Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс: (812) 252-49-63.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"

www.akella.com

Акелла

Любишь PoP?

В книжные магазины США поступила графическая новелла Jordan Mechner's Prince of Persia: The Graphic Novel. Комикс создан при участии «папы» безымянного персидского принца Джордана Мехнера, однако сочинял сюжет и рисовал не он, а нанятые авторы.
В 190-страничной книге опубликованы две истории, посвященные двум разным принцам: одному из IX века, другому – из XIV столетия.
Комикс не имеет прямого отношения к новой игре компании Ubisoft. Кстати, недавно стала известна дата релиза долгожданного проекта. Prince of Persia выйдет 2 декабря в Америке и 4 декабря в Европе.

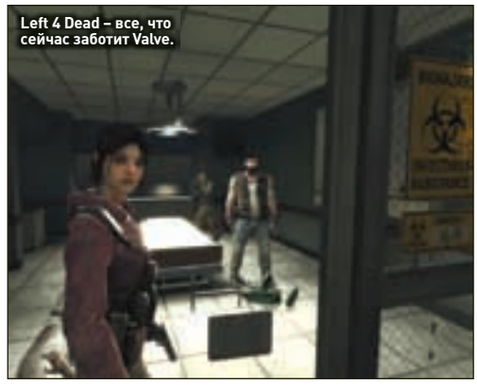
Любишь игры, люби и iPhone.

Всем хорош компьютер, да только в дороге на нем не поиграешь. А вот телефон iPhone 3G, недавно появившийся в России, – полноценная игровая платформа. Десятки компаний сейчас делают новые игры для iPhone. Продажи 3G-коммуникаторов от Apple начались в ночь с 2 на 3 октября в магазинах и салонах связи «Эльдорадо». Стоимость iPhone одинаковая как у сотовых операторов, так и в «Эльдорадо», и составляет 22 999 и 26 999 рублей в зависимости от модели. В ближайшие три месяца через «Эльдорадо» прогнозируется продать около 15 тысяч коммуникаторов Apple – 10 процентов от запланированного на этот год количества продаж iPhone в России.

ХОДЯТ СЛУХИ

GOOGLE ПОКУПАЕТ VALVE?

Создатели Half-Life не хотят терять свободу.


Left 4 Dead – все, что сейчас заботит Valve.

Нежданно-негаданно пошли слухи о том, что интернет-гигант Google покупает студию Valve Software, прекрасно тебе знакомую по серии Half-Life и выдающейся Portal. Первым «сенсационную» новость сообщил сайт The Inquirer, специализирующийся на сплетнях: «Согласно нашим хорошо осведомленным источникам, студия Valve может быть куплена Google в любую секунду. Если вы не понимаете смысла этой сделки, тогда вам, скорее всего, ничего не известно о Steam, великолепной системе цифровой дистрибуции».
Слух мог бы быстро умереть, но его подхватили другие интернет-порталы, посолиднее, чем The Inquirer. Журналисты связались с представителем Google, и тот ответил: «Наша компания не комментирует слухи». Это только подлило масла в огонь, поскольку тут же появились заметки под названием «Google не опровергает слухи о покупке Valve».
Пришлось вмешаться самим разработчикам Half-Life. Даг Ломбарди (Doug Lombardi), один из вице-президентов Valve Software, сообщил: предложения о покупке компании поступают не реже раза в месяц, но отвергаются, поскольку быть независимым – здорово. С Google никаких переговоров не велось, так что вся история о громкой покупке сфабрикована. «Мы сейчас заняты не поиском покупателя, а шутером Left 4 Dead!» – ловко ввернул рекламу в свой комментарий Ломбарди.

ЭКРАНИЗАЦИЯ MASS EFFECT В НАДЕЖНЫХ РУКАХ

Пока у фильма Mass Effect нет даже сценариста.

Эрад знает толк в играх.

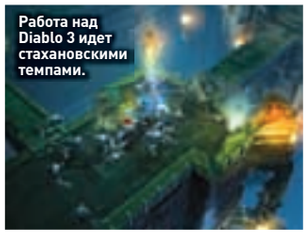
Случилось то, что и должно было произойти, – голливудский продюсер купил права на экранизацию ролевой игры Mass Effect. Приятно отметить, что великолепной RPG заинтересовался не очередной Уве Бол, а настоящий гуру коммерческого кино. Эйви Эрад (Avi Arad), до того как пойти вкалывать на «фабрику грез», трудился исполнительным директором империи комиксов Marvel. Эрад грамотно использовал свои связи и вот уже лет десять заведует всеми киноадаптациями наследия Marvel, включая «Человека-паука» и «Людей Икс».
На наше счастье, Эрад – настоящий геймер. И он намерен делать качественные фильмы по мотивам игр. У него уже куплены права на экранизацию EverQuest, Lost Planet: Extreme Condition, а теперь еще и Mass Effect.
– Когда я играл в Mass Effect, то был поражен сюжетом, – рассказывает продюсер. – Это же практически шпионский фильм вроде «Идентификации Борна». Главный герой представляет все человечество и преследует злодея (это интрига большинства фильмов боевиков)... В общем, интрига!
Эрад встречался с боссами BioWare и пообещал бережно обращаться с материалом игры, поверим ему на слово. Сейчас продюсер ищет сценариста.

Акелла
Московский
Водила
Кто заказывал такси
на дубровку?..
РЕКЛАМА
www.akella.com
Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Марк Джейкобс, глава студии EA Mythic

Я всем сердцем ненавижу продавцов виртуального золота и спамеров. Недавно наша студия выпустила онлайновую ролевку Warhammer Online: Age of Reckoning, и они тут же объявились. И даже имели наглость сделать мне несколько «выгодных коммерческих предложений», суля огромные деньги, если EA Mythic закроет глаза на их деятельность. Мой ответ всегда одинаков: идите в ад! Банили и будем банить!



Работа над Diablo 3 идет стахановскими темпами.

Любопытный слух прошел по планете. Поговаривают, Diablo 3 выйдет раньше, чем StarCraft 2. И это несмотря на то что ролевой экшен был анонсирован на 13 месяцев позже сиквела культовой RTS. По информации из «надежных» источников, над StarCraft 2 трудится небольшая команда, тогда как на создание Diablo 3 брошены основные силы компании Blizzard. Пресс-служба «Метелицы» не стала опровергать слух, ограничившись простым заявлением: «Разработка обеих игр идет полным ходом, но точных дат релиза мы назвать не можем».

ФАКТ

10

млн экземпляров –
тираж Grand Theft Auto IV накануне выхода PC-версии

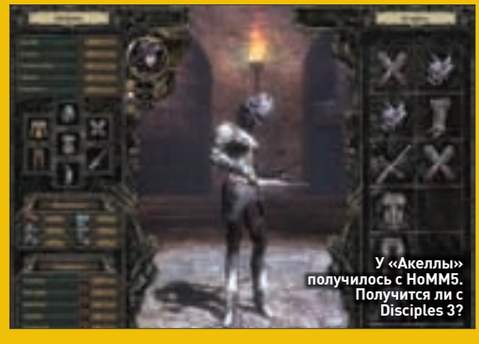
TAKE-TWO НЕ ПРОДАЕТСЯ. НЕ НУЖНА

Mafia 2 – один из козырей Take-Two в 2009 году.

Зельник очень рад, что Take-Two не купили.

Комический спектакль «Electronic Arts покупает Take-Two Interactive» наконец-то завершился. Представление с успехом шло на протяжении семи с лишних месяцев, вызывая перешептывания заинтересованной публики: «Сейчас купят… Вот сейчас… Нет, сейчас, точно».
Никто никого не купил.
Напомним, EA предлагала 2 миллиарда долларов за издателя Grand Theft Auto IV. Иначе говоря, 25 долларов 74 цента за акцию. Председатель совета директоров Take-Two Штраусс Зельник (Strauss Zelnick) отвечал: мало. В конце концов «электроники» плюнули и прекратили переговоры. По мнению экспертов, у сторон не было принципиальных разногласий по поводу поглощения. Просто не сошлись в цене. Сразу после того, как новость просочилась в прессу, акции EA и Take-Two упали в цене. EA – не слишком, а вот Take-Two – значительно.
Зельник, разумеется, заявил, что именно такого исхода событий он и добивался. Мол, долой поработителей, сами справимся. Что ж, легко так говорить, когда продажи GTA IV еще достаточно высоки и компания в плюсе. А что будет в 2009 году? Спасут ли компанию Mafia 2 и BioShock 2? Поговаривают, отказавшись от покупки Take-Two, «электроники» решили переманить к себе создателей GTA – братьев Сэма и Дэна Хаузеров (Sam & Dan Houser). У них как раз в феврале истекают контракты…

«АКЕЛЛА» КУПИЛА ВСЕ ПРАВА НА DISCIPLES



У «Акеллы» получилось с HoMM5. Получится ли с Disciples 3?

До выхода Disciples 3 остались считаные недели.

Несколько лет назад «Акелла» вызвалась разработать пошаговую стратегию Disciples 3 для издательства Strategy First. А накануне релиза русские выкупили все права на торговую марку Disciples. Дела канадского паблишера сейчас идут не ахти как, поэтому не удивительно, что предложение «Акеллы» было принято.
– Мы получили привлекательное предложение от компании «Акелла» и довольны условиями подписанного соглашения – бренд Disciples переходит в надежные руки, – сказал Стюарт Брейбрук (Stewart Braybrook), исполнительный директор Strategy First. – Мы уверены, что Disciples 3 будет соответствовать ожиданиям поклонников легендарной серии, – заявил вице-президент компании «Акелла» Дмитрий Архипов. – В ближайших планах – активное развитие бренда Disciples, инвестирование в него значительных средств и, конечно, анонсы новых проектов.
Надеемся, «Акелла» сумеет вернуть былую славу серии и вывести ее в мейнстрим, как это получилось у Bethesda Softworks с Fallout 3. Напомним, Disciples 3: Renaissance появится на прилавках в первом квартале 2009 года.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ФИРМА «1С»

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Action Forms ltd. Все права защищены. РЕКЛАМА

THE WAY
NVIDIA

ACTION FORMS

Тираж The Sims перевалил за 100 миллионов.

Весной 2007 года кинокомпания 20th Century Fox оповестила о намерении экранизировать самую успешную PC-игру всех времен – The Sims. Проектом заведует продюсер Джон Дэвис (John Davis), и, признаемся, его недавние рассуждения, каким будет фильм, вызывают недоумение. Слишком уж банально. Два парня 14–16 лет пришли в странный магазин видеоигр, купили там The Sims Infinity Pack и сели играть. Потом выяснилось, что их поступки в игре отражаются в реальной жизни. И, конечно же, у парней начались неприятности. Неужели сценарист Брайан Линч (Brian Lynch) не может ничего получше придумать?!

Tabula Rasa в безопасности.

Южнокорейское издательство NCsoft проводит масштабную реорганизацию, чтобы снизить расходы. Европейские и американские офисы компании отныне сведены в один – NC West со штаб-квартирой в Сиэтле. Получается, что студии ArenaNet, разработавшей онлайновую ролевку Guild Wars, больше нет – она влилась в «Запад». Под шумок уволено порядка 70 сотрудников NCsoft. Руководство издательства заявило, что уделит больше внимания раскрутке Tabula Rasa, а вот Dungeon Runners, бесплатную MMORPG, не оправдавшую больших надежд, подзаброс ят. Хотя пока не закроют.

МАКС ПЭЙН ПРИХОДИТ В РОССИЮ

23 октября – день М.

Уолберг не играл в Max Payne...

23 октября в российских кинотеатрах состоялась премьера долгожданного боевика «Макс Пэйн». Права на экранизацию культовой игры были куплены кинокомпанией 20th Century Fox почти шесть лет назад. Однако съемки начались лишь в марте этого года – в Торонто и продлились до мая. В режиссерском кресле – Джон Мур (John Mooore), снявший «В тылу врага», «Омен» и «Полет феникса». Роль Максимки досталась Марку Уолбергу (Mark Wahlberg), «звездившему» в фильмах «Ограбление по-итальянски», «Отступники» и «Идеальный шторм». Вместе с ним в «Максе Пэйне» ты увидишь Милу Кунис (Mila Kunis) в роли Моны Сакс – красивой русской бандитки и убийцы; Ольгу Курыленко (новая девушка Бонда, между прочим) в роли искательницы острых ощущений Наташи – младшей сестры Моны; рэпера Ludacris в роли детектива отдела внутренних расследований Джима Бравуры, а также Бо Бриджеса (Beau Bridges) в роли наставника Макса – Б.Б. Хенсли.

Судя по трейлерам картины, впервые по мотивам игры сделан адекватный фильм, действительно близкий к первоисточнику. Все мы хорошо помним Max Payne, и, конечно, было бы обидно, если бы создатели боевика не заметили элегантную хореографию схваток в этом экшене, не оценили перестрелки в замедленной съемке и проигнорировали отсылки разработчиков к нуар-фильмам. К счастью, они все заметили!

– Игра Max Payne была разработана людьми, влюбленными в кино, – искренне считает продюсер картины Джули Йорн (Julie Yorn). – Все в ней, начиная с видеоряда в стиле нео-нуар и вплоть до персонажей и диалогов, свидетельствует о том, что она создавалась под влиянием кинематографа и далеко выходит за рамки того, что мы привыкли видеть в игре.

– Этот фильм не «Мини-Пэйн». Это «Макс Пэйн»! – говорит режиссер Джон Мур, рассказывая о своем новом кинофильме, который задуман как боевик в стиле нео-нуар, где герои постоянно балансируют между реальным и нереальным. Мур даже использовал кинокамеру особой системы «Фантом», символизирующую новый подход к замедленной съемке.

Не ленился и исполнитель главной роли. Актер Марк Уолберг честно признается:

– Моего персонажа можно сыграть «одной левой», если представлять его узколобым кретином, который одержим единственной целью. Но люди очень сильно удивятся, когда увидят, какой это в действительности многослойный характер. Максом движут эмоции, и, мне кажется, зрители поймут, почему он одержим. У него была красивая жена и ребенок. Их у него отняли. И как только это случилось, он в действительности уже не видит надежды ни для себя, ни для мира.

– Марк с таким яростным упорством работал над воплощением этого характера, – добавляет продюсер Йорн. – Он очень глубокий актер, но вдобавок и отец, который любит свою семью и действительно способен прочувствовать душевную боль, которую испытывает его герой.

Надеемся, фильм оправдает все наши ожидания, сделает приличную кассу и ребята из Take-Two Interactive поспешат с выпуском Max Payne 3. Давно пора!

«Макс Пэйн» – очень стильный фильм.

Макс Пэйн и Мона Сакс.

Тактика и стратегия непрерывного действия

Более 200 моделей техники ВМВ: танки, бронемашины, пушки, самолеты, корабли...

Каждый снаряд, каждая пуля, каждый осколок ведут себя по законам физики.

Поддержка разных типов снарядов, учет толщины брони, ее наклона и угла попадания снаряда.

1 Высокая степень интерактивности среды: любой объект можно разрушить или сжечь.

2 Контролируйте движение, стрельбу, выбор снарядов и вооружения любого юнита в режиме «прямого управления».

3 Захватывайте любую технику, ремонтируйте ее, обеспечивайте топливом и боеприпасами.

4 Устанавливайте минные поля, заграждения из мешков, ежей и колючей проволоки.

5 Ведение огня из-за укрытий и зданий резко повысит шансы ваших бойцов на выживание.

- 10 МАСШТАБНЫХ ОПЕРАЦИЙ
- РЕЖИМ СОВМЕСТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ
- 5 МУЛЬТИПЛЕЕРНЫХ РЕЖИМОВ
- ГЛОБАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ИГРОКОВ

1С ФИРМА «1С»

BEST WAY

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2008 Компания Best Way. Все права защищены. РЕКЛАМА

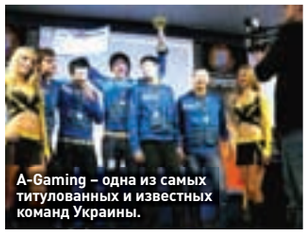
1С МУЛЬТИМЕДИА
Ассоциация магазинов
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57; Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ТЕКСТ: ВИКТОР «PROZED» БАРДОВСКИЙ

Раньше испанские стратеги на мировой сцене не блистали, однако времена меняются.

ZOTAC CUP #54

С неожиданными результатами закончился 54-й сезон одного из самых популярных интернет-турниров по Warcraft 3: The Frozen Throne Zotac CUP. На этот раз среди участников были замечены такие матерые атлеты, как Lucifer, Grubby, Violet, Satiini и Fury. Однако победу одержал испанский игрок Lucifron, который в финальном матче победил Satiini со счетом 3:2 по картам. По ходу турнира испанец расправился и с главным претендентом на победу Lucifer со счетом 2:1 по картам. Возможно, это просто удача, а быть может, мы с тобой наблюдаем восхождение новой звезды. Из российских атлетов никто особо не отличился. Последним из соревнований выбыл Twin, который оступился в четвертьфинале в матче против Satiini.


A-Gaming – одна из самых титулованных и известных команд Украины.

МИНУС ОДИН

Не все спокойно в последнее время на украинской Counter-Strike-сцене: то Virtus.pro переманит лучших игроков к себе, то кто-то решит «взяться за голову» и распрощаться с «Контрой». На этот раз решение о прекращении своей карьеры принял Starix, выступавший за команду Amazing Gaming. Трудно переоценить потерю его для команды, ведь он по праву считался одним из сильнейших ее членов. Тот факт, что на его место уже пришел новый игрок Markeloff, который до последнего времени выступал за HR, вряд ли сможет выровнять пошатнувшийся баланс. Свое первое боевое крещение новобранец пройдет на ближайшем крупном турнире, например на будущем ASUS Cup.

НЕОЖИДАННЫЙ ХОД

В интернет просочился пресс-релиз с неожиданными новостями от российского канала Gameplay TV. Оказывается, канал подписал партнерское соглашение с одной из самых популярных и титулованных команд Финляндии по Counter-Strike – Roccat, согласно которому весь боевой состав финнов переходит под знамена Gameplay TV. Еще до подписания контракта теперь уже бывшим бойцам Roccat оплатили участие в одном из крупных турниров серии Global Challenge, который пройдет в Лос-Анджелесе, и предоставили тренировочную базу, где кудесники клавиатуры и мышки планируют оттачивать свои умения.

Клантег команды изменят, и отныне с бывшей Roccat будет всегда находиться съемочная группа канала, которая задокументирует все, что происходит с профессиональными киберспортсменами в ходе подготовки к турнирам. А турниров, если верить менеджеру клана Шаяну Талебу, ожидается много. Благодаря спонсорской поддержке финская пятерка сможет посетить все крупные соревнования, кроме Extreme Masters Global Challenge в Канаде.

Под каким флагом будет выступать новая команда, под финским или русским, пока не определено, однако можно с уверенностью сказать, что шаг этот является беспрецедентным во всех отношениях. Как долго продлится подобное сотрудничество, сказать сложно, однако, скорее всего, этот вопрос решится в ближайшие полгода.

Gameplay TV пытается конкурировать с другим отечественным каналом про игры – Gameland TV.

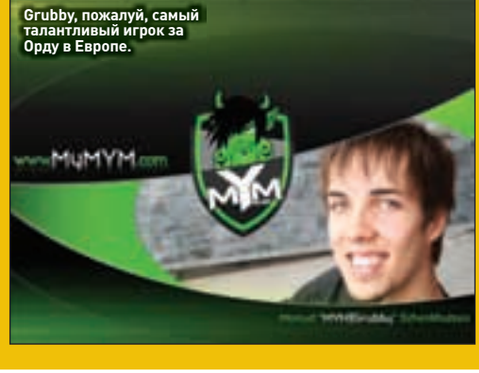
Игроки Team Roccat всегда были настоящими горячими финскими парнями!

ЛУЧШИЕ СТРАТЕГИ ОКТЯБРЯ

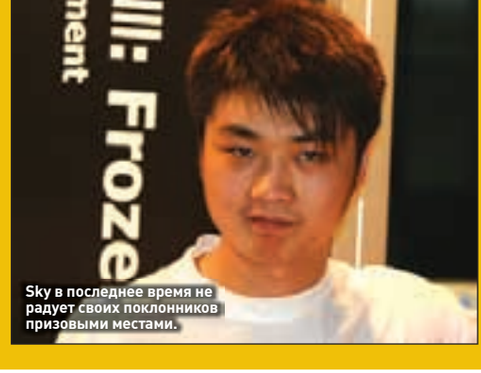
Известный и уважаемый портал www.gosugamers.net обнародовал октябрьский рейтинг лучших игроков мира по Warcraft 3: The Frozen Throne. Как ни печально, но 90 процентов десятки лучших досталось азиатскому региону. Для Европы дела вообще были бы плохи, если бы не активизировавшийся в последнее время Grubby. За несколько прошедших месяцев голландец наверстал многое и стал победителем бесчисленного количества турниров как в интернете, так и на LAN. Первое место досталось корейцу Who, представляющему мультигейминговый немецкий проект Mortal Team Work. В затылок ему дышит Moon, который раньше безраздельно занимал первые строчки всех рейтингов, но в последнее время как-то расслабился. Самым неожиданным падением октября можно смело назвать перемещение китайца Sky со второй на десятую строчку рейтинга. Таких падений в истории GosuGamers еще не было. Отечественные геймеры в десятку лучших не попали.

Рейтинг GG.net по Warcraft 3: The Frozen Throne

1-е место – Who (Корея), 1491 очко
2-е место – Moon (Корея), 1483 очка
3-е место – Grubby (Голландия), 1457 очков



Grubby, пожалуй, самый талантливый игрок за Орду в Европе.


Sky в последнее время не радует своих поклонников призовыми местами.

DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

С новым Русским!

Внешний вид корпуса
может отличаться от изображенного на рисунке

Ноутбуки серии P –
для тех, кто хочет управлять мощью технологий

DEPO VIP – первый российский ноутбук мирового уровня

Ноутбук DEPO VIP P9710 на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2 – для тех, кто хочет управлять мощью технологий. Высокопроизводительный процессор, максимум средств современной связи и синхронизации, мощная видеокарта делают этот ноутбук по-настоящему эксклюзивным компьютером для тех, кто серьезно занимается проектированием, увлекается 3D-дизайном и привык получать удовольствие от самых современных игр. Большой экран с поддержкой формата изображения высокой четкости (Full HD) и практически безграничные возможности позволяют сравнить этот ноутбук с производительными настольными системами профессиональных пользователей.

66 260 руб.*

DEPO VIP P9710

- **Подлинная ОС Windows Vista® Home Premium**
- Процессор Intel® Core™ 2 Duo 8600
- Размер экрана 17" WUXGA (glare)
- Оперативная память 2048 Мб
- Видеокарта NVIDIA 9800GT 512 Мб
- Жесткий диск 250 Гб
- Мультиформатный DVD-привод
- Устройство для карт памяти
- Беспроводной интерфейс Wi-Fi, Bluetooth
- Веб-камера

Мы их сделали!

Компания DEPO Computers, тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

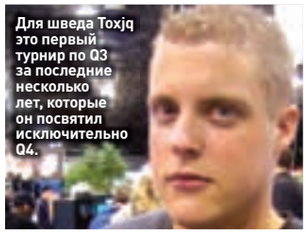
Реклама. Товар сертифицирован.

*Цена действительна на 5.11.08. Конфигурация модели может быть изменена без предварительного уведомления. Информация на сайте www.depo.ru

Каждое выступление «виртусов» анонсируется афишами по всему городу.

INTEL CHALLENGE CUP ВНОВЬ ШАГАЕТ ПО СТРАНЕ

Популярная серия шоу-турниров Intel Challenge Cup вновь в строю. Правила каждого этапа мероприятия предельно просты: чемпион России по Counter-Strike – команда Virtus.pro ездит по всей России и играет шоу-матчи с региональными командами. Главным призом каждого этапа является кругленькая сумма в 5 тысяч долларов. В программе подобных мероприятий значатся также конкурсы, розыгрыши призов, шоу-программа и многое другое, так что зрителям скучать явно не придется. Календарь этапов ICC 2008 года выглядит так: 4 октября – Иркутск, 11 октября – Красноярск, 15 ноября – Краснодар и финальная часть ICC состоится в Москве 7 декабря.


Для шведа Toxjq это первый турнир по Q3 за последние несколько лет, которые он посвятил исключительно Q4.

ESWC MASTERS OF ATHENS

Стали известны игроки, приглашенные на турнир по Quake 3 Arena, который пройдет 17–18 октября под эгидой Electronic Sports World Cup в Афинах. Сказать, что список претендентов на первое место велик, – значит не сказать ничего. В Афинах будут сражаться такие личности, как Cypher, Cooller, Avek, Chance, Fox, RazerJ, Linkin, Toxjq и др. Всего на турнир приглашены 12 человек, к которым примкнут четыре греческих игрока, прошедшие квалификационный раунд. Это решение кажется весьма сомнительным, так как в Греции отродясь не было ни одного известного игрока в Quake 3.

ЖЕРЕБЬЕВКА МИРОВОГО ФИНАЛА WCG СОСТОЯЛАСЬ

Xyligan – сильнейший отечественный игрок в Warcraft 3: TFT, по версии WCG 2008.

Counter-Strike традиционно станет центральной дисциплиной WCG 2008 GF.

Совсем немного времени осталось до начала мирового финала World Cyber Games 2008. Организаторы уже сейчас обнародовали информацию о том, как будут выглядеть группы первого этапа соревнований по Counter-Strike и Warcraft 3: The Frozen Throne, из которых в следующий этап соревнований выходят только занявшие два первых места. Напомню, что в номинации Counter-Strike 1.6 5x5 Россию будет представлять команда Putb, состоящая из игроков Virtus.pro и нескольких известных отечественных игроков, а защищать честь страны в Warcraft будут Sting, Xyligan и Quai.
Самая опасная группа в «Контре» выглядит так: SK-Gaming (Швеция), wNv (Китай), TeG (Румыния) и NoPression (Канада). Наибольшее уважение в ней вызывает SK-Gaming, хотя и румыны, и китайцы, и канадцы также претендуют на выход из группы и сдаваться просто так явно не собираются. Что касается группы, в которую попали наши соотечественники из Putb, то наибольшие опасения вызывают французы из eSport-EU и испанцы из x6tence.
Среди варкрафтеров «группой смерти» являются A-Sase (Швеция), Grubby (Голландия), Infi (Китай) и HLA (Германия). Наиболее вероятными претендентами на выход в следующую стадию выглядят Grubby и Infi. Российским геймерам с жеребьевкой повезло: Xyligan'у в его группе сможет составить конкуренцию разве что китаец Sai, Quai придется потрудиться в борьбе с белорусом NightWolf, а соперниками Sting станут ToD из Франции и Elfittaja из Финляндии.

MGC ПРЕВРАЩАЕТСЯ... В ЭЛЕГАНТНУЮ FORZE!

Последним крупным приобретением для forZe был женский состав по Counter-Strike 1.6.

Team MGC – сильнейшая отечественная команда по Counter-Strike: Source – отныне выступает под тегом forZe.

Долгое время лучшая отечественная команда по Counter-Strike: Source – MGC выступала под собственным тегом, но было понятно, что рано или поздно парни вольются в какую-нибудь крупную киберспортивную организацию. Так оно и случилось: в конце сентября весь боевой состав MGC перешел под крыло forZe.
По словам Tifon, капитана бывшей MGC, для него большая честь выступать под тегом forZe, который ассоциируется с блистательными достижениями и высоким уровнем профессионализма. Со стороны менеджмента «форзов» тут же поступило не менее лестное заявление в адрес нового состава по Counter-Strike: Source, в котором сказано, что лучших кандидатов на представление forZe в этой дисциплине не сыскать.
Новая команда уже приступила к тренировкам в клубе 4GAME. Ближайшим турниром, в котором будут принимать участие новоиспеченные «форзы», станет Clanbase Euro Cup, где нашим с тобой соотечественникам придется биться против испанцев из Lastshow.

GAME CRITICS AWARD
08 WINNER
СТРАХ
ЗАСТАВЛЯЕТ
ИДТИ
ВПЕРЕД
ВЫЖИВУТ ТОЛЬКО МЕРТВЫЕ
[29.10.08 : DEADSPACEGAME.COM]
DEAD SPACE
РУС
18+
www.pegi.info
PC DVD
PLAYSTATION 3
XBOX 360.
* Награда Game Critics на E3 Awards 2008 – Лучшая игра в жанре Action/Adventure.
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, логотип EA и Dead Space являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах.
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360 и логотип Xbox являются
зарегистрированными товарными знаками группы компаний Майкрософт. Все права сохранены. Все прочие товарные знаки являются собственностью своих владельцев.

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/сентябрь 2008 года

Название игры	Издатель
14–20 октября	
1. Warhammer Online: Age of Reckoning	**Electronic Arts**
2. Spore	**Electronic Arts**
3. Warhammer Online: Age of Reckoning CE	**Electronic Arts**
4. Crysis Warhead	Electronic Arts
5. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
6. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
7. Spore – Galactic Edition	Electronic Arts
8. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
9. S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky	Deep Silver
10. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
21–27 сентября	
1. Spore	**Electronic Arts**
2. Warhammer Online: Age of Reckoning	**Electronic Arts**
3. Civilization 4: Colonization	**2K Games**
4. Crysis Warhead	Electronic Arts
5. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
6. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
7. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
8. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
9. Lego Batman	Warner Bros. Interactive Entertainment
10. World of Warcraft: Burning Crusade	Blizzard Entertainment

Лидеры продаж в Великобритании/сентябрь 2008 года

21–27 сентября	
1. Warhammer Online: Age of Reckoning	**Electronic Arts**
2. Spore	**Electronic Arts**
3. Crysis Warhead	**Electronic Arts**
4. Civilization 4: Colonization	2K Games
5. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
6. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
7. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
8. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
9. S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky	Deep Silver
10. The Witcher: Enhanced Edition	Atari
28 сентября – 4 октября	
1. Spore	**Electronic Arts**
2. Warhammer Online: Age of Reckoning	**Electronic Arts**
3. Civilization 4: Colonization	**2K Games**
4. Crysis Warhead	Electronic Arts
5. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
6. FIFA 09	Electronic Arts
7. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
8. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
9. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
10. S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky	Deep Silver

Стоило наступить осени, и чемпионы продаж прошлых месяцев сразу же почувствовали себя неуютно. Новички здорово потеснили их. Теперь World of Warcraft и дополнения к The Sims 2 обитают во второй половине TOP10. Новый всплеск интереса к WoW стоит ждать в ноябре, когда выйдет второй add-on к этой MMORPG. Что же касается The Sims 2, то новых дополнений не предвидится. Зато на горизонте маячит могучая The Sims 3. Ее релиз состоится в феврале будущего года и, скорее всего, спровоцирует очередную симс-манию, когда будут скупать все, на чем стоит логотип The Sims.

Чартами же этого сентября заправляет Electronic Arts – компания, которая по праву носит титул «Независимый издатель №1 в мире» (Activision Blizzard наступает на пятки, но обгонит ли?) У «электроников» найдется игра для каждого. Любишь шутеры – получи Crysis Warhead. Нравятся онлайновые ролевые игры – вот тебе Warhammer Online: Age of Reckoning с пылу с жару (в России, увы, в январе). Хочется чего-нибудь попроще? Как насчет Spore, долгожданной игры от создателя The Sims? А FIFA 09 не интересует? В общем, устоять невозможно. Не удивительно, что зачастую играм EA принадлежат семь мест в топе из 10.

Неплохо продается S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо. На Западе игра вышла тогда, когда были готовы патчи, устраняющие критические ошибки, да и сеттинг ужасного будущего человечества все еще привлекателен, поэтому удостоилась довольно высоких оценок. Ждем анонса S.T.A.L.K.E.R. 2, он неизбежен.

За чартами присматривал Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Ноябрь 2008 – январь 2009 года

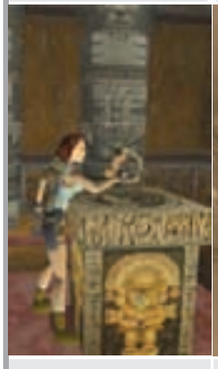
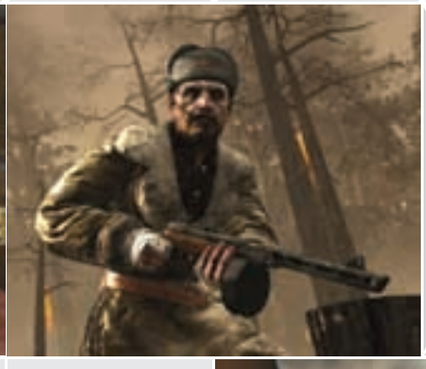
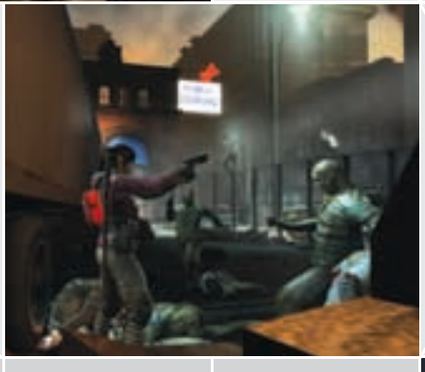
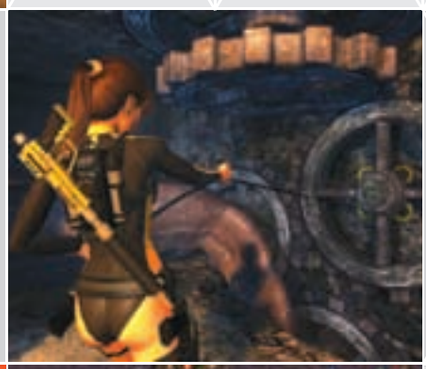
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story	Adventure	IV квартал 2008
Aion – Tower of Eternity	MMORPG	30 октября 2008
BattleForge	Strategy	IV квартал 2008
Bolt	Action	18 ноября 2008
Call of Duty: World at War	**FPS**	**11 ноября 2008**
Command & Conquer: Red Alert 3	**Strategy**	**27 октября 2008**
CSI: New York	Adventure	18 ноября 2008
Dynasty Warriors 6	Action	18 ноября 2008
EverQuest 2: The Shadow Odyssey	MMORPG	18 ноября 2008
Fallout 3	**RPG**	**28 октября 2008**
Far Cry 2	**FPS**	**21 октября 2008**
Football Manager 2009	Simulation	14 ноября 2008
Gothic 3: Forsaken Gods	RPG	18 ноября 2008
Grand Theft Auto IV	**Action**	**18 ноября 2008**
History Civil War: Secret Missions	FPS	4 ноября 2008
Left 4 Dead	**FPS**	**19 ноября 2008**
Legendary	FPS	4 ноября 2008
Madagascar: Escape 2 Africa	Action	4 ноября 2008
Mirror's Edge	**Action**	**Январь 2009**

Название	Жанр	Дата выхода
MotoGP 08	Simulation	28 октября 2008
MySims	Simulation	28 октября 2008
Need for Speed Undercover	**Simulation**	**17 ноября 2008**
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir	RPG	18 ноября 2008
Prince of Persia	**Action**	**2 декабря 2008**
Pro Evolution Soccer 2009	Simulation	Осень 2008
Quantum of Solace	**Action**	**4 ноября 2008**
Rise of the Argonauts	Action/RPG	18 ноября 2008
Saints Row 2	Action	7 ноября 2008
Shaun White Snowboarding	Simulation	2 декабря 2008
Still Life 2	Adventure	4 ноября 2008
The Chronicles of Spellborn	MMORPG	27 ноября 2008
The Lord of the Rings: Conquest	Action	13 января 2009
The Lord of the Rings Online: Mines of Moria	MMORPG	18 ноября 2008
The Sims 2: Mansion and Garden Stuff	Simulation	17 ноября 2008
Tomb Raider Underworld	Action	18 ноября 2008
Velvet Assassin	Action	Январь 2009
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	MMORPG	13 ноября 2008

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Ноябрь 2008 – январь 2009 года

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2008
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	IV квартал 2008
Chronostorm. Сибирский рубеж	Ulysses Games	Бука	Strategy	13 ноября 2008
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	I квартал 2009
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2008
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2009
Moscow Racer	IRS	Акелла	Racing	IV квартал 2008
Postal III	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	I квартал 2009
Showdown: Scorpion	B-COOL Interactive	Акелла	Action	IV квартал 2008
Xenus 2: Белое золото	Deep Shadows	Play Ten Interactive/Руссобит-М	FPS	Осень 2008
XIII век. Слава или смерть – Русич	Unicorn Games Studio	1С	Strategy	Осень 2008
Аллоды Онлайн	Nival Online	Nival Online	MMORPG	I квартал 2009
Анабиоз: Сон разума	Action Forms	1С	FPS	IV квартал 2008
Архивы НКВД: Охота на фюрера	SPLine	Акелла	Adventure	IV квартал 2008
Атлантида	World Forge	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2008
Бельтион: Свод равновесия	Rostok-Games	Новый Диск	Action/RPG	I квартал 2009
В тылу врага 2: Лис пустыни	Best Way	1С	Strategy	IV квартал 2008
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	I квартал 2009
Искусство войны: Африка 1943	1С	1С	Wargame	IV квартал 2008
Звездные волки 2: Гражданская война	Elite Games, Xbow Software	1С	Strategy	Осень 2008
Ка-50: Черная акула	Eagle Dynamics	1С	Simulation	Осень 2008
Кодекс войны: Магия	1С^ Ino-Co	1С	Strategy	IV квартал 2008
Мародер	Апейрон	Бука	Strategy/RPG	I квартал 2009
Метатрон	Orion Games	Новый Диск	FPS	Осень 2008
Морской охотник	Акелла	Акелла	Simulation	IV квартал 2008
Ночной смотрящий	Litera	Акелла	Adventure	IV квартал 2008
Периметр 2: Новая Земля	К-Д ЛАБ	1С	Strategy	IV квартал 2008
Петька 9	Сатурн-плюс	Бука	Adventure	Ноябрь 2008
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	IV квартал 2008
Приключения капитана Блада	1С: Морской Волк	1С	Action/RPG	IV квартал 2008
Сердце вечности	UDC-games	Новый Диск	Action/RPG	Осень 2008
Симбионт	Targem Games	Бука	Action	23 октября 2008
Три богатыря	Cats Who Play	Новый Диск	Action	Осень 2008
Черная метка	Орион	Бука	Action	13 ноября 2008
Хроники Тарр: Стражи пограничья	Quazar Studio	Акелла	Simulation	IV квартал 2008

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
						2
			6	7	8 **«КОНТРА» АТАКУЕТ...** ...магазины. В 2000 году Vivendi Universal выпустила Counter-Strike на дисках. До этого мод распространялся только через интернет.	9
10 **КРОФТ. ЛАРА КРОФТ** В этот день в 1996 году Eidos Interactive выпустила экшен Tomb Raider. Отличная игра: акробатика, гробницы и сиськи, сиськи, сиськи...	11 **НОВЫЙ ПРИЗЫВ** Тема Второй мировой войны еще не исчерпана, уверяют ребята из студии Treyarch, выпуская шутер Call of Duty: World at War. Проверим!			14	15	16
17 **ПРОКЛЯТИЕ NEED FOR SPEED** Очередной год, очередная Need for Speed. Можно что угодно говорить о кризисе серии, но покупать Undercover все равно придется.	18 **ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ НИКО** Многие уже прошли GTA IV на консолях. Пора готовиться ко второму заходу – на PC, тем более что Rockstar улучшила игру.	19 **А ЗОМБИ ЗДЕСЬ ШУСТРЫЕ...** Многопользовательский зомби-шутер Left 4 Dead, от которого восторженно пищат все, кто уже поиграл, наконец-то в продаже.	20 **ЛАРУ ВЫЗЫВАЛИ?** В России официально выходит Tomb Raider Underworld, новая игра о приключениях главной киберзвезды планеты.			23
		26 **ПОДАРОК КИБЕРСПОРТСМЕНУ** В этот день в 1999 году вышел многопользовательский шутер Unreal Tournament от Epic Games.				30 **STARCRAFT: ДОБАВКА** Десять лет назад состоялся релиз отличного дополнения Brood War к стратегии StarCraft. Никто не предполагал, что StarCraft 2 появится лишь в 2009-м.

Зажги лето по-новому!

новинка
Оторвись со вкусом Pringles!
Реклама

10 фактов,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

Текст: Иван Гусев

1

Глава студии Gearbox Software Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford) – профессиональный фокусник. Он выступал в Голливуде в знаменитом Волшебном Замке и клубе Wizardz Night. К счастью, любовь к созданию игр победила (свою первую адвенчуру Питчфорд сделал в 12 лет). Однако до сих пор в многопользовательских схватках Рэнди участвует под «волшебным» именем DuvalMagic.

2

Студия Neversoft, в чьем послужном списке ряд игр из серий Tony Hawk's Pro Skater и Guitar Hero, возникла в 1994 году и на протяжении первых пяти лет влачила жалкое существование. Два проекта компании были закрыты, денег постоянно не хватало. К счастью, в 1998 году издательство Activision заказало Neversoft скейтборд-симулятор, и дела пошли на лад.

3

Шутер от первого лица Halo изначально задумывался как… стратегия. В конце 90-х студия Bungie добилась большого успеха с фэнтезийной RTS-серией Myth, и все ждали от нее чего-нибудь подобного. По свидетельствам очевидцев, видевших Halo на выставке E3 1999, новая игра была «Myth в фантастическом антураже».

4

Папа Civilization Сид Мейер (Sid Meier) – примерный семьянин. Со своей женой Сьюзан он познакомился в церкви. Дама пела в церковном хоре вместе с сестрой Мейера, а Сид – мастер на все руки – писал для этого хора музыку! Пара встречалась на протяжении двух лет, а потом отпраздновала свадьбу.

5

Ни одна игра, посвященная киноиндустрии и съемкам фильмов, не имела успеха. В 90-е годы с треском провалились Stunt Island, 3D Movie Maker и Steven Spielberg's Director's Chair, а в XXI веке неудача постигла симулятор Голливуда The Movies. Проклятие?

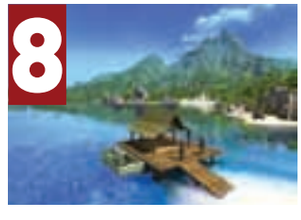
6

В калифорнийской студии Cryptic Studios о сотрудниках заботятся, как о родных детях. Загибай пальцы: полная медицинская страховка, солидные отпуска, оплата любых курсов повышения квалификации, бесплатные завтраки. Ах, да, у сотрудников Cryptic есть просторная игровая комната – для отдыха и разрядки.

7

Самый стильный мужчина игровой индустрии и по совместительству главный дизайнер Gears of War Клифф Блезински (Cliff Bleszinski) недавно попросил, чтобы его перестали называть «Клиффи Би». Эту кличку он приобрел еще зеленым юнцом, но сейчас Блезински уже за 30. «Пора немного повзрослеть!»

8



В феврале 2004 года, за месяц до релиза шутера Far Cry, офис студии Crytek и квартира главы компании были обысканы немецкой полицией. Кто-то настучал, что разработчики используют пиратское программное обеспечение. Информация не подтвердилась. Возможно, конкуренты пытались отсрочить выход Far Cry.

9

Японская компания Konami, знакомая тебе по сериям Metal Gear Solid и Silent Hill, была основана в 1969 году. Первоначально она занималась предоставлением в аренду музыкальных автоматов, а также их ремонтом. Основатель Konami Кагэмаса Кодзуки (Kagemasa Kozuki) руководит компанией вот уже 40 лет.

10

Основатель южнокорейского издательства NCsoft (Lineage, Guild Wars, City of Heroes) Ти Джей Ким (T.J. Kim) – известный разработчик делового ПО и автор корейского текстового редактора Hangul. В большинстве корейских компаний используются одновременно и Microsoft Word, и Hangul. А вы говорите Open Office!

РЕКЛАМА

Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.
«PS», «PLAYSTATION» and «PS3» Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

АКЕЛЛА: настоящее и будущее российского онлайна

ТЕКСТ: ВЛАДИМИР КАРПОВ

13 сентября (к счастью, это была суббота, а не пятница) в уютных стенах московского клуба Tabula Rasa компания «Акелла» отмечала двухлетие со дня запуска легендарной онлайновой ролевой игры Everquest 2 на территории России. В ходе мероприятия публике были представлены и другие перспективные онлайновые проекты компании, о которых речь пойдет ниже.

События такого рода имеют немаловажное значение для отечественной игровой индустрии: во-первых, они подчеркивают растущую год от года популярность онлайновых игр у нас в стране, во-вторых, демонстрируют увеличение числа западных компаний, желающих продвигать свои продукты на российском рынке.

Мероприятие было разделено на две части: первая – общение с прессой и презентация вышеозначенных проектов, над изданием которых сейчас трудится «Акелла Online». Вторая часть представляла собой неофициальное торжество по случаю уже упоминавшегося юбилея Everquest 2, на котором присутствовали десятки российских фанатов культовой MMORPG. Но обо всем по порядку.

Когда все приглашенные собрались, на сцену клуба поднялся управляющий директор компании «Акелла Online» (а также бывший главный редактор журнала «РС ИГРЫ» и просто наш большой друг) Александр Трифонов. Кратко поприветствовав публику, он подробно рассказал о планах компании на перспективном для «Акеллы» онлайновом поприще, а также ответил на вопросы журналистов. На большом экране в это время демонстрировались видеоролики из игр Everquest 2: Rise of Kunark и «Корсары Online».

Несомненно, наибольший интерес аудитории представлял анонс нового дополнения к «имениннице» – Everquest 2. Пятый по счету add-on с нехитрым названием Shadow Odyssey предлагает игрокам совершить своеобразное

путешествие во времени: в игру вернут подземелья-«инстансы» из первой Everquest, а, как известно, события двух частей игры разделены нешуточным «лагом» в 10 тысяч лет. Что ж, похвально: ветераны старой закалки переживут незабвенные минуты ностальгии и вспомнят о былых триумфах, а новички получат шанс буквально соприкоснуться с историей и узнать, как все начиналось. Выход дополнения намечен на 17 ноября текущего года – русскоязычные игроки смогут купить локализованную версию в этот же день.

Не менее важными для журналистов и игроков были новости о долгожданных «Корсарах Online» (Pirates of the Burning Sea). Несмотря на то что официальных данных касательно даты выпуска игры озвучено не было (все то же расплывчатое начало октября), кое-какая информация все же должна заинтересовать фанатов и скрасить их ожидания. Например, стало известно, что планируется помимо обычного выпуск коллекционного издания «Корсаров». Любопытна начинка коллекционки: помимо собственно диска с игрой она включает в себя самый настоящий сундучок с пиратскими сокровищами, в котором, как по секрету рассказал Александр, самые настоящие пираты спрятали самую настоящую карту Карибского бассейна и игральные кости. И правда, не все же воевать да грабить: можно отвлечься и поискать клад.

Кроме того, коллекционка появится раньше официального релиза и будет содержать ключ к бета-версии игры, так что самые нетерпеливые и преданные фэны смогут отправиться покорять моря-океаны раньше других. Также в ходе маркетинговой кампании для обладателей коллекционного издания будет проведен конкурс и разыграны сувенирные серебряные монеты.

Поклонников отечественного футбола не должна разочаровать локализация голландской игры World of Soccer. В России проект появится под названием «Фабрика футбола». Игра представляет собой комбинацию футбольного симулятора и футбольного менеджера. Ее онлайновые возможности позволят проводить крупномасштабные чемпионаты с участием российских клубов и ведением глобальной сетевой статистики. «Акелла» неплохо потрудилась, не поленившись заключить договоры с крупнейшими футбольными клубами России. В частности, по словам Александра Трифонова, предоставить права на использование в игре имен, одежды и внешности реальных игроков согласились такие гранды, как «Спартак», «Зенит» и «ЦСКА». Оле-оле-оле-оле! Россия, вперед!

Также в ходе презентации была представлена игра Dreamlords: The Reawakening от компании Lockpick Entertainment – онлайновая RTS с элементами RPG и фэнтезийным сеттингом. Подобный жанр, по мнению Трифонова, уже сам по себе подразумевает нестандартность, и с этим нельзя не согласиться: игры такого рода не спешат воскресать в памяти стройными рядами. Особое же внимание стоит обратить на то, что Dreamlords будет распространяться бесплатно, а гонорары сотрудников Lockpick Entertainment планируется окупать при помощи модной нынче системы транзакций, а также платных премиум-аккаунтов. Данный подход, похоже, входит в моду среди издателей ПК-игр: достаточно вспомнить Electronic Arts с их Battlefield Heroes.

Еще одна любопытная игрушка приплыла к нам с японских островов. Игра GetAmped (в США – Splash Fighter) представляет собой яркий рисованный beat'em up в легко узнаваемом аниме-стиле, концептуально напоминает смесь Worms и Mortal Kombat (как бы абсурдно это ни звучало) и, в общем, куда логичнее смотрелась бы на экране какой-нибудь Nintendo Wii, чем на нашей с тобой любимой платформе. Тем не менее, несмотря на кажущуюся детскость и несерьезность, массовый онлайновый мордобой (более 20 миллионов официально зарегистрированных пользователей!) выглядит забавно и увлекательно, а благодаря большому количеству участников дарит возможность устраивать поистине незабываемые разборки. Обширные карты, множество разнообразных боевых стилей и куча видов оружия (даже роботам место нашлось)

SPEEDLINK

D-Struct Wireless PS3/PC

беспроводной геймпад для PlayStation 3 и Windows PC

Удобство и точность! Новый беспроводной геймпад Speed-link D-Struct Wireless PS3/PC обеспечивает длительную комфортную игру на расстоянии до 10 метров, имеет прорезиненные рукоятки и высокоточные аналоговые мини-стики. Четыре цвета на выбор: белый, черный, серебряный или синий.

Особенности:

- Кнопка прямого доступа к меню PS3
- Функция турбо-огня
- Два аналоговых мини-стика с функцией кнопки
- 8-позиционный D-pad
- USB радиоприемник на частоте 2,4 ГГц
- Аккумуляторы в комплекте
- Переход в спящий режим для энергосбережения
- Подходит для PlayStation 3 и Windows PC

артикул производителя - SL-4441

www.speedlink-russia.ru

рекомендованная цена
1390 руб.

НЕОТОРГ единая справочная служба (495) 223-23-23 | www.neotorg.ru

РАЗВЕДКА БОЕМ

гарантированно обеспечат десятки часов ненадоедающего геймплея. Осталось только придумать игре подходящее для наших просторов название и определиться со сроками выхода.
Раз уж мы упомянули консоли, то нельзя оставить без внимания еще один любопытный момент. В ходе пресс-конференции корреспондент «РС ИГР» поинтересовался у Александра Трифонова, какие шаги в направлении приставочного рынка уже сделаны и какие планируются в будущем. Из ответа можно было сделать вывод, что полномасштабной издательской экспансии в сторону консолей пока не планируется. Тем не менее Александр поведал, что небезызвестная Postal 3, совместный с Running With Scissors проект, уже находится в финальной стадии разработки. Игра демонстрировалась на последней выставке E3 в США лично вице-президентом компании «Акелла» по разработке и развитию Дмитрием Архиповым и готовится выйти в следующем году для платформ PC, PS3 и Xbox 360 на радость всем любителям виртуального насилия.
На этом официальная часть встречи была закончена.
Поблагодарив аудиторию за внимание, Александр предложил представителям прессы остаться на торжественную часть мероприятия. В общих чертах расскажем и о ней.
Поклонников Everquest 2 набралось приличное количество. Хотя в большинстве это были молодые люди 20–25 лет, изредка в толпе встречались и симпатичные девушки.
Люди непринужденно общались, участвовали в конкурсах – в общем, оттягивались на полную катушку. Отвечая на вопрос журнала «РС ИГРЫ», понравился ли им праздник, геймеры как один отвечали положительно, а некоторые даже признались, что готовы посетить подобное мероприятие еще не раз.
Кстати, праздничную дату решено было отметить и в виртуальном пространстве, ведь в стороне от знаменательного события не должен был остаться ни один российский геймер. Всем зарегистрированным пользователям русской версии Everquest 2 был обещан небольшой подарок от отечественного издателя игры: сувенирные накидки с изображением волчонка для персонажей игры.
Нам же остается только пожелать компании «Акелла» и всем ее сотрудникам успехов в дальнейшем труде и поблагодарить за прекрасно проведенный вечер и отличное настроение. **PG**

ИГРАЙ В FIFA 09

НАЧНИ МАТЧ. СОЗДАЙ НАСТОЯЩУЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ КОМАНДУ И ПРИВЕДИ ЕЕ К ПОБЕДЕ. ОТТАЧИВАЙ СВОЕ МАСТЕРСТВО. ПОЛИРУЙ ТОЧНОСТЬ ПЕРЕДАЧ. НАЛАЖИВАЙ ТАКТИЧЕСКИЕ СХЕМЫ ДО СОВЕРШЕНСТВА. ВЛИВАЙСЯ В ИГРУ 10 НА 10 ВМЕСТЕ СО ВСЕМ МИРОМ. ИГРАЙ И ИГРАЙ СНОВА. ПОКА НЕ ОСТАНЕТСЯ НИ ОДНОГО НЕПОБЕЖДЕННОГО ПРОТИВНИКА. **ИГРАЙ В FIFA 09!**

В ПРОДАЖЕ С ОКТЯБРЯ!

WWW.FIFA09.EA.COM/RU
WWW.ELECTRONICARTS.RU

EA SPORTS 3+ FIFA

PlayStation.2 PLAYSTATION.3 PSP

РЕКЛАМА

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Официально лицензированный продукт FIFA. © Логотип OLP FIFA защищен авторским правом и является товарным знаком FIFA. Все права сохранены. Произведено по лицензии Electronic Arts Inc. Торговая Premier League © The Football Association Premier League Limited 1996. Торговая Premier League является товарным знаком Football Association Premier League Limited. Торговые Premier League Club являются интеллектуальной собственностью и зарегистрированными товарными знаками соответствующих клубов, и используются с разрешения соответствующих владельцев. Произведено по лицензии Football Association Premier League Limited. Лицензия, предоставленная Football Association Premier League Limited компании Electronic Arts, не предусматривает участие футболистов в продвижении или рекламе данного продукта. "PlayStation", "PLAYSTATION", логотипы "PS" и "PS3" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. NINTENDO DS, Wii и логотип Wii являются ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ NINTENDO. Все остальные товарные знаки являются собственностью их законных владельцев.

Участвуй в онлайн-лиге на портале www.ealeague.ru! Стань лучшим в России!

ASUS SUMMER CUP 2008

ТЕКСТ: ВИКТОР «PROZED» БАРДОВСКИЙ

КОМАНДНЫЙ РАЙ

Вот и прошли три месяца, и мы вновь рассказываем тебе об очередном кубке ASUS под названием ASUS Summer Cup 2008. Этот сезон можно назвать одним из самых необычных за всю историю соревнований. Во-первых, все без исключения дисциплины проводились в формате «команда на команду», даже те, что исконно считались дуэльными. Во-вторых, появились целых две новых дисциплины. И наконец, главная сенсация: в команде – победительнице одной из номинаций есть девушка! Кроме того, призовой фонд турнира подрос и составил миллион рублей. В турнире участвовало более 10 тысяч человек со всей России, а также из Белоруссии, Латвии и с Украины. Официальными турнирными дисциплинами этого сезона стали: Counter-Strike 1.6 5x5 для профессионалов, Counter-Strike 1.6 5x5 среди любителей, StarCraft: Brood War для кланов, Warcraft 3: The Frozen Throne для кланов, Warcraft 3: Defense of the Ancients 5x5, Call of Duty 4 5x5 и Team Fortress 2 6x6.

НЕОЖИДАННОЕ РЯДОМ

Самыми интересными турнирами летнего кубка ASUS стали соревнования в необычных номинациях, таких как Call of Duty 4 и Team Fortress 2, ведь проходили они впервые и по их результатам можно судить о том, кто сейчас сильнейший в России.

В чемпионате по Call of Duty 4 приняли участие целых 26 команд, что свидетельствует о большой популярности этой игры как киберспортивной дисциплины. Многие из команд носят известные названия: тут и Lyra Gaming, и Prior.eSports, и eXplosive, и Empire. Все эти организации уже успели обзавестись собственными составами по CoD4. В итоге сильнее всех оказалась пятерка под названием im, ранее не известная. Однако тот факт, что в финальной схватке она смогла переиграть клан Empire, в котором по определению слабых бойцов быть не может, говорит о том, что im действительно достойна золотых медалей. Бронза ушла Lyra Gaming, четвертое место досталось CF.

Главный сюрприз был преподнесен в турнире по Team Foretess 2. Среди участников турнира была замечена девушка. Она выступала за клан Empire и исполняла роль штатного медика. По ходу соревнований все более очевидным становилось, что Empire является одним из главных претендентов на победу. Так и получилось – в финальной схватке Empire с минимальным счетом переиграла Damage и завоевала золотые медали ASUS Summer Cup 2008. Впервые за долгую историю кубков ASUS девушка поднялась на высшую строчку итогового рейтинга. Третье место завоевал латвийский клан FOG, который в нелегком поединке с Tribunal доказал свое право на бронзовые медали.

ТЕРРОРИСТАМ – БОЙ!

Турнир по Counter-Strike вновь разделили на два подтурнира: в первом могли участвовать все желающие, во второй можно было попасть только по приглашению.

Турнир профессионалов получился на этот раз не таким представительным, участвовали лишь отечественные команды, украинские и белорусские кланы почему-то не явились. Но это не сделало турнир менее интересным. Фаворитами его считались такие пятерки, как Virtus.pro, EYEsports (бывшая Begrip Gaming), a-Gaming (не путать с украинской Amazing Gaming), Snatch, GoodManagement КАЗАНЬ и tp.uSports. В итоге предсказуемую победу одержали «виртуса», которые в финальном поединке одолели EYEsports со счетом 2:1 по картам. В матче за бронзу сошлись tp.uSports и a-Gaming. Последняя оказалась на голову сильнее своих соперников и выиграла со счетом 2:0 по картам.

Среди любителей не нашлось равных пятерке es4x, которая достаточно легко дошла до финала и разделалась с Independent со счетом 2:0 по картам (16:4 на de_train и 16:10 на de_inferno). Третье место заслуженно досталось клану Triat.Gaming, который хотелось бы выделить из общего числа участников. В составе Triat участвовали бывшие профессиональные игроки в Counter-Strike, которые по разным причинам прекратили свою карьеру. Старички решили проверить, не все ли они забыли, и записались в турнир любителей. Как оказалось, навыки не потеряны, ведь третье место среди более чем 100 команд – результат великолепный. В матче за бронзовые медали Triat. Gaming разделалась с SHOCK со счетом 2:1 по картам.

СТРАТЕГИ И ИХ ТАКТИКИ

В необычном формате прошли на этот раз турниры по Warcraft 3: The Frozen Throne и StarCraft: Brood War. Вместо обычных дуэлей матч проходил в формате «клан против клана», и каждый такой поединок включал в себя четыре дуэли и один матч 2x2.

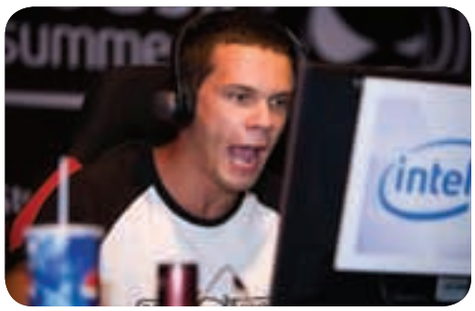
В Warcraft 3 не было равных Gravitas Gaming, в составе которой выступают только звезды: Titan, Xyligan, Neytpoh и Rob. Они прошли сквозь турнирную сетку, как раскаленный нож сквозь масло, и даже в финальном поединке обыграли Lyra Gaming со счетом 4:1. Единственным членом Lyra, оказавшим достойное сопротивление, был Naps, победивший в дуэли Роба. Третье место досталось n!Tagan, которая в стыковочном матче разделалась с Diamondz.

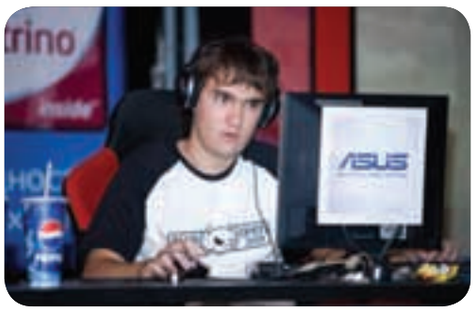
Первые два места турнира StarCraft: Brood War достались двум составам клана RoX, который в последнее время стал доминировать на российской StarCraft-сцене. Этого удалось до-

стичь благодаря тому, что в RoX переманили практически всех самых сильных игроков России, которые до того выступали за разные команды. Бронзу взяла Inden во главе с gOgna. В соревнованиях по Warcraft 3: Defense of the Ansients первенствовал клан Rush3D, который в финальной схватке оказался сильнее Kingsurf.Int. Третье место досталось украинцам из a-Gaming.

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Турнир в новом формате понравился многим, ведь разнообразие очень важно как для зрителей, так и для профессионалов. Теперь им придется думать не только о себе, но и о людях, в одной команде с которыми они выступают. Турнир, как всегда, удался, следующий ASUS Autumn Cup 2008 уже не за горами: он состоится в конце ноября, то есть совсем скоро. **PG**





РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО WARCRAFT 3: DOTA 5X5

1-е место – Rush3D (Россия) – 60 000 рублей
2-е место – Kingsurf.Int (Россия) – 40 000 рублей
3-е место – a-Gaming (Украина) – 20 000 рублей

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО STARCRAFT: BW КОМАНДНЫЙ

1-е место – RoX (Россия) – 40 000 рублей
2-е место – RoX-2 (Россия) – 20 000 рублей
3-е место – Inden (Россия) – 10 000 рублей

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО WARCRAFT 3: TFT КОМАНДНЫЙ

1-е место – Gravitas Gaming (Россия) – 40 000 рублей
2-е место – Lyra Gaming (Россия) – 20 000 рублей
3-е место – n!Tagan (Россия) – 10 000 рублей

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО COUNTER-STRIKE 1.6 5X5 ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

1-е место – Virtus.pro (Россия) – 120 000 рублей
2-е место – EYE (Россия) – 80 000 рублей
3-е место – a-Gaming (Россия) – 55 000 рублей

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО COUNTER-STRIKE 1.6 5X5 ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ

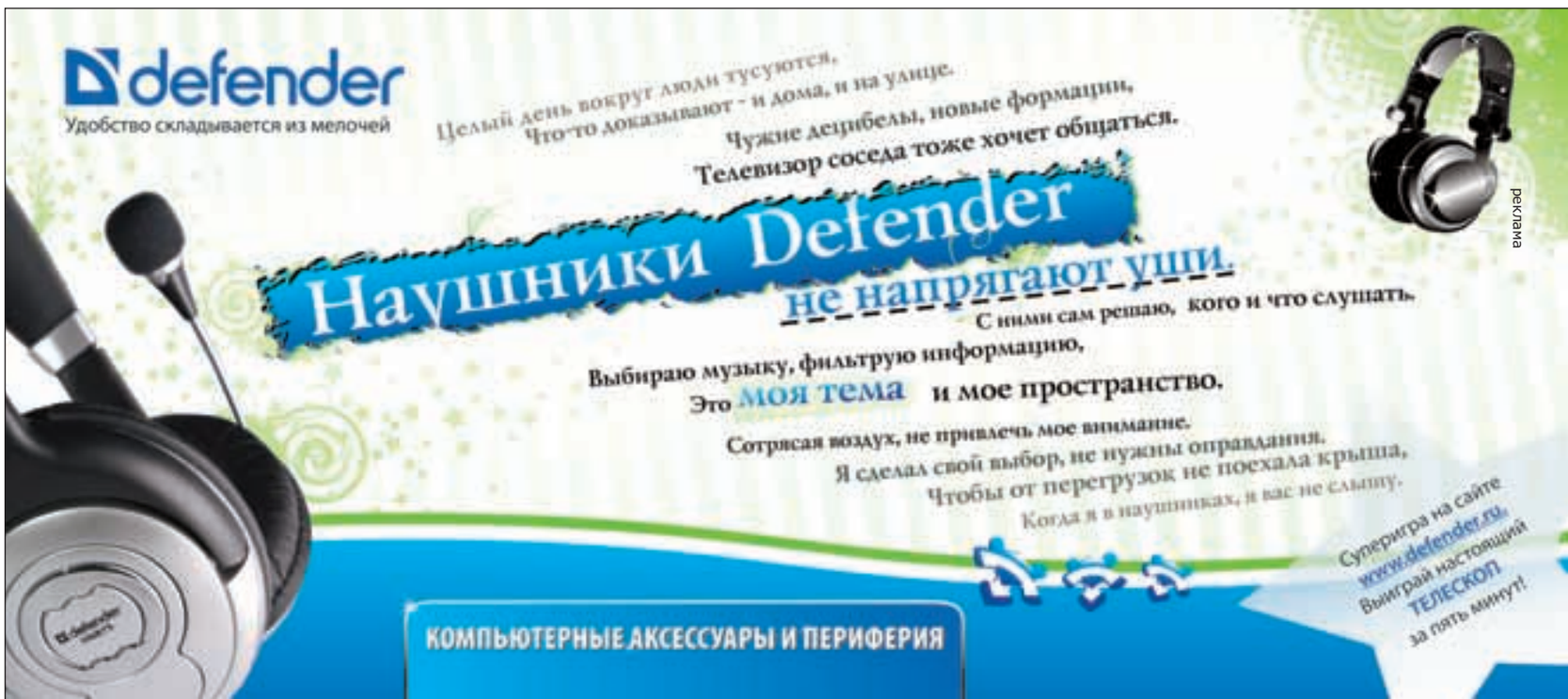
1-е место – es4x (Россия) – 50 000 рублей
2-е место – Independent (Россия) – 30 000 рублей
3-е место – Triat.Gaming (Россия) – 20 000 рублей

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО CALL OF DUTY 4 5X5

1-е место – im (Россия) – 40 000 рублей
2-е место – Empire (Россия) – 20 000 рублей
3-е место – Lyra Gaming (Россия) – 10 000 рублей

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО TEAM FORTRESS 2 6X6

1-е место – Empire (Россия) – 40 000 рублей
2-е место – Damage (Россия) – 20 000 рублей
3-е место – FOG (Латвия) – 10 000 рублей



Независимые игры

ТЕКСТ:
КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Их очень легко спутать с миллионами других маленьких игр. Они такие же, как и все, но в то же время совершенно другие. Их называют indie, потому что их разработчики плевать хотели на желания издателя сделать «крутой клон Lines для офисного планктона». Они – арт-хаус от мира игровой индустрии, маленькие шедевры, созданные руками нескольких талантливых энтузиастов. По ним регулярно проводятся конференции и даже выставки, а для многих начинающих компаний они – путевка в большой мир игровой индустрии. И мы просто не могли не рассказать тебе о лучших представителях этого небольшого, тихого и скромного семейства. Причем как о тех, кто добился успеха, так и о не замеченных массовой аудиторией шедеврах, в которые ты просто обязан поиграть, если хочешь знать все о правильных компьютерных играх.

01

ИГРЫ TALE OF TALES

Маленькая бельгийская студия Tale of Tales уже который год делает самые странные игры на планете и получает за них нестыдные правительственные гранты. На их сайте, помимо прочего, висит «манифест об искусстве в реальном времени», в котором говорится о 3D-играх как средстве художественной экспрессивности, о том, что разработчики должны не просто доставлять игроку «фан», но и вызывать у него куда более сложные эмоции, использовать драматический артистизм как элемент гейм-дизайна. Словами не ограничиваются – разработчики уже выпустили два проекта, каждый из которых является вполне самостоятельным высказыванием в мире искусства, и готовят третий. О них и пойдет речь ниже.

02

GRAVEYARD

Десять минут в роли старушки, которой нужно пройти по кладбищу, присесть на лавочку и вернуться обратно, – вот, собственно, и вся игра. Во время отдыха звучит грустная песня – Graveyard дает повод задуматься о чувствах пожилой женщины, пришедшей на кладбище, чтобы просто подумать о смерти. После Graveyard начинаешь понимать, что сравнивать все нынешние интерактивные развлечения с миллионным бюджетом с настоящим искусством ох как рано. Это, наверное, первая независимая игра, которая не предлагает инновационный геймплей или качественную проработку – она просто дает повод задуматься. Да, пробная версия полностью функциональна, но в платной есть занимательная особенность – во время игры бабушка может умереть.

03

ENDLESS FOREST

Чем дальше в лес, тем больше оленей, оленей с человеческим лицом. Endless Forest, интерактивный скринсейвер и MMORPG в одном исполняемом файле, позволяет стать именно таким оленем. Ну и вести себя предлагается соответствующе: бегать по лесу (который, напомним, почти бесконечный), валяться на травке и общаться с другими оленями, такими же игроками. Никакого чата не предусмотрено – олени ведь. Приходится стучать копытами, кататься по траве и жутко выть в надежде, что тебя поймут. Игра, тем не менее, пользуется стабильной популярностью – сейчас готовится к выпуску очередное расширение, а количество пользователей переваливает за 15 тысяч. Отличный, кстати, отдых от World of Warcraft и ей подобных наркотиков.

SEVEN MINUTES

Игрок – маленький квадратик с глазами. Где-то рядом некое божество, которое отчаянно желает, чтобы квадратик покинул помещение и вообще не лез не в свое дело. У нас есть ровно семь минут, чтобы найти смысл жизни, – такая вот аллегория, завернутая в обертку сложного и интересного платформера. Интересно, что вся игра весит меньше 2 мегабайтов и сделана в программе с говорящим названием Gamemaker. Что отнюдь не делает эти семь минут хуже.

05

THE PATH

Единственная игра в нашем материале, которая до сих пор не увидела свет, – The Path, без пяти минут симулятор Красной Шапочки, по стилистике напоминающий отечественный «Тургор», встретивший Amercian McGee's Alice. Это очень серьезный хоррор, в котором главная героиня обязательно умрет в самом конце от рук мужчины-Волка. Но сначала ей нужно пройти долгий путь через темный лес. В игре нет речи и общения, Tale of Tales предпочла работать с эмоциями персонажей для невербальной коммуникации. В игре совершенно не будет головоломок, инвентаря и прочих традиционных рудиментов жанра adventure. Зато у главной героини будут сестры, бабушка и мать, которые обязательно умрут в конце. Все до единой.

04

ИГРЫ INTROVERSION SOFTWARE

Introversion Software – это прежде всего Крис Делэй (Chris Delay), талантливый британский программист, создавший шесть лет назад культовый симулятор хакера Uplink. Друзья Криса помогали распространять игру на CD-R-болванках – издателя ребята найти так и не смогли. Каким-то чудом игра окупилась, и Introversion приступила ко второму проекту Darwinia, увидевшему свет в декабре 2005 года. К тому времени компания насчитывала уже пять сотрудников, а к выходу последней на данный момент игры, Defcon, эта цифра увеличилась вдвое. Сейчас разработчики активно сотрудничают с Valve Software, которая помогает Introversion распространять игры через Steam. А этой осенью к выходу готовится Multiwinia – идейное продолжение самой успешной игры компании. Но обо всем по порядку.

PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум комфорта

Товар сертифицирован. Реклама.

www.samsungpleomax.com

SAMSUNG C&T SAMSUNG

FAÇADE
Не игра, скорее эксперимент – что если поместить пользователя между двух огней, между мужем и женой в момент семейной ссоры? Да еще и позволить ему влиять на ход событий, вводя реплики с клавиатуры. Разработчики говорят о революционном AI и продвинутом распознавании текста – все это, конечно, есть, но при одном простом условии: реагировать надо адекватно. Тогда игра окажется большим, чем простой адвенчурой со схематичной графикой и одной локацией.

06

UPLINK
Несмотря на некоторые условности и разумные упрощения, взлом компьютеров в Uplink – занятие, удивительно приближенное к реальности. Игрок выступает в роли хакера из недалекого будущего, выполняющего задания корпорации Uplink. Подбор паролей, проникновение в закрытые локальные сети, удаление логов, защита от обнаружения – лишь немногое из всего того, что нам предстоит совершить. При этом игра не требует предъявить на входе подшивку журнала «Хакер» за 2002 год: все задачи основаны на логике и правильном понимании полученных инструкций. Любопытный сюжет информационного противостояния двух мегакорпораций, кстати, можно и вовсе проигнорировать, сосредоточившись на конкретных заданиях, которые отправляют игроку на e-mail. Степень погружения просто невероятная – чувствуешь себя натурально персонажем художественного фильма «Пароль рыба-меч», лихорадочно подбирающим пароль к базе данных Пентагона. Совершенно, заметим, без неприятных последствий.

07

DARWINIA
Дарвиния – небольшая модель виртуальной реальности, созданная профессором со смешной фамилией Сепульведа. На небольшой полигональной сфере живут и развиваются дарвинианцы – плоские зеленые человечки, наделенные разумом и душой. Но эксперимент, как водится, вышел из-под контроля и в систему попали вирусы – от них-то нам и предстоит защитить искусственный народец. Помогают в этом специальные программы: Squad превращает дарвинианца в боевую единицу, Officer ведет за собой популяцию плоских гуманоидов подальше от опасности и т.д. Darwinia сложно причислить к какому-либо жанру: несмотря на «стратегический» вид сверху, отдавать приказы нельзя, можно только вести за собой выводок зеленых пикселей (привет, Lemmings!), а расстреливать врагов очень удобно в режиме прямого управления – здесь игра превращается в аутентичную аркаду: лазеры стреляют, черви-вирусы убедительно кричат и испускают душу. Душу, впрочем, можно собрать и использовать как ресурс – то же правило действует и в отношении дарвинианцев. Ведь зеленые человечки очень религиозны – они верят в реинкарнацию. Нет, правда. Удивительная игра.

08

AQUARIA

Жанр игры: Adventure/Arcade
Разработчик: Bit Blot
Онлайн: www.bit-blot.com/aquaria

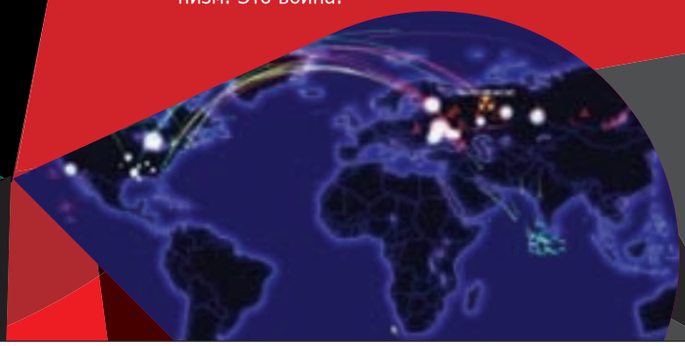
Aquaria – настоящий шедевр двумерной графики. Каждый пиксель здесь нарисован вручную, и любоваться подводными пейзажами можно часами. Управление подводной девочкой Найей выверено идеально – через пару минут после знакомства с игрой ты забудешь, что в платформеры не принято играть мышкой. Да, Aquaria, как ни странно, подозрительно похожа на любую игру серии Castlevania – за вычетом того, что в ней нет вампиров и… платформ. Наша маленькая героиня свободно плавает в любом направлении – и совершенно не умеет атаковать врагов. Зато она волшебно поет, и тогда уже никакие подводные твари не выдерживают чувства собственного ничтожества.

Неторопливый игровой процесс Aquaria настраивает на медитативный лад: мы исследуем территории, разучиваем новые песни-заклинания и попадаем в новые, неизученные области. Авторы Aquaria – художник Дерек Ю (Derek Yu) и композитор Алек Холовка (Alec Holowka) придумали для своего подводного мира полноценную мифологию – с древними цивилизациями и особой магией звука, которая гармонирует с океаном и помогает вытеснить из него все злое и недружелюбное. Aquaria не зря собрала в прошлом году огромное количество премий и наград среди независимых разработчиков, это красивая, интересная и умная сказка, которая захватывает и не отпускает до самого финала.

09

DEFCON

В Defcon можно выиграть только одним способом – не запускать игру. В ином случае победа – всего лишь наименьшие потери. Игра почти дословно цитирует художественный фильм Wargame – там две могучие сверхдержавы стирают друг друга с лица земли при помощи ядерного оружия, а большинство действия демонстрируют на экране мониторов и электронных картах. В Defcon нет контента как такового – только чистый, нефильтрованный геймплей, квинтэссенция ядерного апокалипсиса. Ты расставляешь значки-войска, таймер лихорадочно отсчитывает время до запуска ракет, а на другом конце мира какой-нибудь офисный клерк пытается угадать диспозицию твоих стратегических бомбардировщиков, атакует на суше, море и в воздухе. Внутриигровой чат наполняется отборным английским матом – настал момент истины, Defcon. Ракеты летят мучительно медленно – но вот уже видны первые миллионы потерь. Девиз игры: «Everybody dies». И поверь, это не излишний цинизм. Это война.



PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум звука

Товар сертифицирован. Реклама.

www.samsungpleomax.com

SAMSUNG C&T SAMSUNG

10

AUDIOSURF
Жанр: Arcade/Logic
Разработчик: Invisible Handlebar
Онлайн: www.audio-surf.com
Сделанная силами ровно одного замечательного человека – Дилана Фиттерера (Dylan Fitterer), Audiosurf совмещает несовместимое: ритм-аркаду, логический пазл и футуристическую гонку. Проще говоря, Guitar Hero, Tetris и Wipeout – смешать и подавать с неоновым льдом. Но дело даже не в этом. При первом запуске игра сканирует твой компьютер на предмет наличия музыкальных файлов (Audiosurf понимает все популярные форматы: от mp3 и ogg до flac и Audio CD) и предлагает выбрать трек. В данном случае оба значения слов «звуковая дорожка» верны. Вместо загрузки готового уровня игра в реальном времени создает трассу на основе выбранной музыкальной композиции – похожая, но заметно более простая технология используется, например, в визуализаторах музыкальных плееров. То есть быстрые участки композиции отвечают за ускорение, и наоборот. Кроме того, на трассе в строгом порядке разложены разноцветные кирпичики – ключевые ноты мелодии, которые нужно комбинировать по три в ряд, зарабатывая тем самым очки. Собственно, все. Никаких препятствий, врагов и мерцающих ленточных червей – только ты, трасса и счетчик очков. Самое интересное начинается после того, как игра подключается к онлайн-таблице рекордов и унизительно заявляет, что твой рекорд всего лишь 136-й в длинном списке опробовавших ту же самую песню. Хочется рвать на себе волосы, скрежетать зубами и бросать лидеру с никнеймом Megadestructor3000 в лицо лайковую перчатку. Игра это прекрасно понимает и незамедлительно известит тебя по электронной почте, если, не дай бог, твое многотысячное достижение побьет какой-нибудь калифорнийский школьник.
Через пару дней после релиза Дилан Фиттлер, очевидно, проснулся миллионером – и благодарить за это стоит систему цифровой дистрибуции Steam, через которую игра поступила в продажу и сорвала какую-то невероятную аудиторию. Без рекламной кампании, с минимальным бюджетом, но с абсолютно гениальной задумкой – а ведь это дорогого стоит.

11

GISH
Жанр: Arcade/Platform
Разработчик: Chronic Logic
Онлайн: www.chroniclogic.com/gish
Задолго до Locoroco была GISH – физически корректный кусочек смолы, который катался по уровням, цеплялся за стены и выделывал другие преинтересные вещи. Четыре года назад, когда само понятие indie еще не сформировалось окончательно, группа разработчиков из Cryptic Studios на примере GISH показала миру, что такое инновации. У игры даже была любопытная завязка: у главного героя, смоляного Гиша, похитили подружку, вероломно утащив в канализацию. Туда-то мы и отправляемся, чтобы столкнуться с лабиринтом переходов и туннелей. Как любой уважающий себя кусок смолы, Гиш может скользить по поверхностям, цепляться за них и с разгона давить монстров своим весом. На переключении этих режимов и строится геймплей: мы катаемся по платформам, наводим порядок среди агрессивных жителей канализации, решаем несложные задачки вроде «запрыгни в-о-о-н на тот уступ и активируй переключатель) и даже сражаемся с боссами (!). Разработчики поставили честную физику на первый план – и не прогадали. Игра генерирует множество интересных ситуаций: например, став липким, Гиш может подцепить мелкого монстра и запустить им в противника покрупнее. Гвоздь программы – ретроуровни с антуражем, позаимствованным у Super Mario Brothers, Pitfall и других классических платформеров. В контрасте с черным куском смолы с желтыми глазами – смотрится удивительно свежо.

12

FL0W

Заглянув в наши теплые PC-края с Playstation Network, fl0w продемонстрировала свой взгляд на эволюцию микроорганизмов. У нас есть некое существо, которое отчаянно хочет выжить, пожирая другую органику и соответственно становясь больше и длиннее, – напоминает одновременно первый уровень Spore и старинную игру «Змейка» на неоновых стероидах. Здесь вообще нет врагов – зато есть совершенно гипнотический амбиент, который решительно не хочется выключать.

13

KNYTT STORIES

Knytt Stories – настоящий рай для любителя пиксель-арта, растровых изображений, нарисованных вручную, точкой за точкой. Каждый уровень – маленькое произведение искусства, а скриншоты можно попробовать выдать за свои работы на портале deviantart (и быть забаненным, конечно). Помимо создания простой, но невероятно стильной графики Knytt разом укладывает на лопатки добрую половину всех платформеров – здесь и выверенное управление, и множество бонусов-способностей, и отличный редактор уровней, поддерживаемый обширным сообществом фанатов. Ведь каждый уровень – маленькая самостоятельная история.

14

JETS'N'GUNS

Жанр: Arcade/Shooter
Разработчик: Rake In Grass
Онлайн: jng.rakeingrass.com

На первый взгляд Jets'n'Guns самый обыденный представитель занудного жанра скролл-шутеров. Ну кораблик летает. Ну инопланетяне злые. Ну взрывы. Ну бонусы. Дальше-то что? Дальше нам предлагают получить лицензию Федерального Героя и отправиться бороться с Космическим Злом. Именно так. Еще через некоторое время выясняется, например, что главный злодей по имени Ксокс (Xxox) похитил ученого с фамилией фон Гамбургер (von Hamburger), а летать по плоскому космосу можно, предположим, на импровизированном фургончике для продажи хот-догов. Вопросов к игре становится все меньше, а взрывов на пол-экрана и адского количества противников – все больше. Rake in Grass начинила игру мегатоннами иронии и цинизма: пародируют здесь решительно все, в том числе самих себя. Все это подается под фантастически прекрасный саундтрек от финской группы Machinae Supremacy, у которой современный металл комбинируется с восьмибитными мелодиями жанра чип-тюн. Неподготовленный пользователь, конечно, может быть шокирован низким разрешением и архаичными спрайтами – но кого это, в конце концов, волнует? Разве что занудных технофилов, которых будет плохо слышно за грохотом ракетного армагеддона и трека Megascroher. Да, год назад вышло Gold-издание, в котором все то же самое, но в полтора раза больше. Чем не повод для счастья? **PG**

PLEOMAX
a sensible bit of SAMSUNG

Максимум информации

Товар сертифицирован. Реклама.

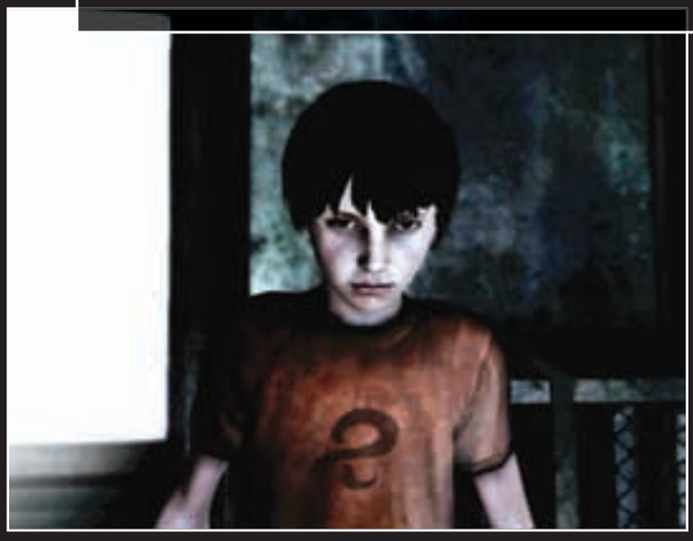
www.samsungpleomax.com
SAMSUNG C&T SAMSUNG

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

SILENT HILL: HOMECOMING

ЖАНР ИГРЫ
Action/Adventure
РАЗРАБОТЧИК
Double Helix Games
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
Нет
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №09 (57)

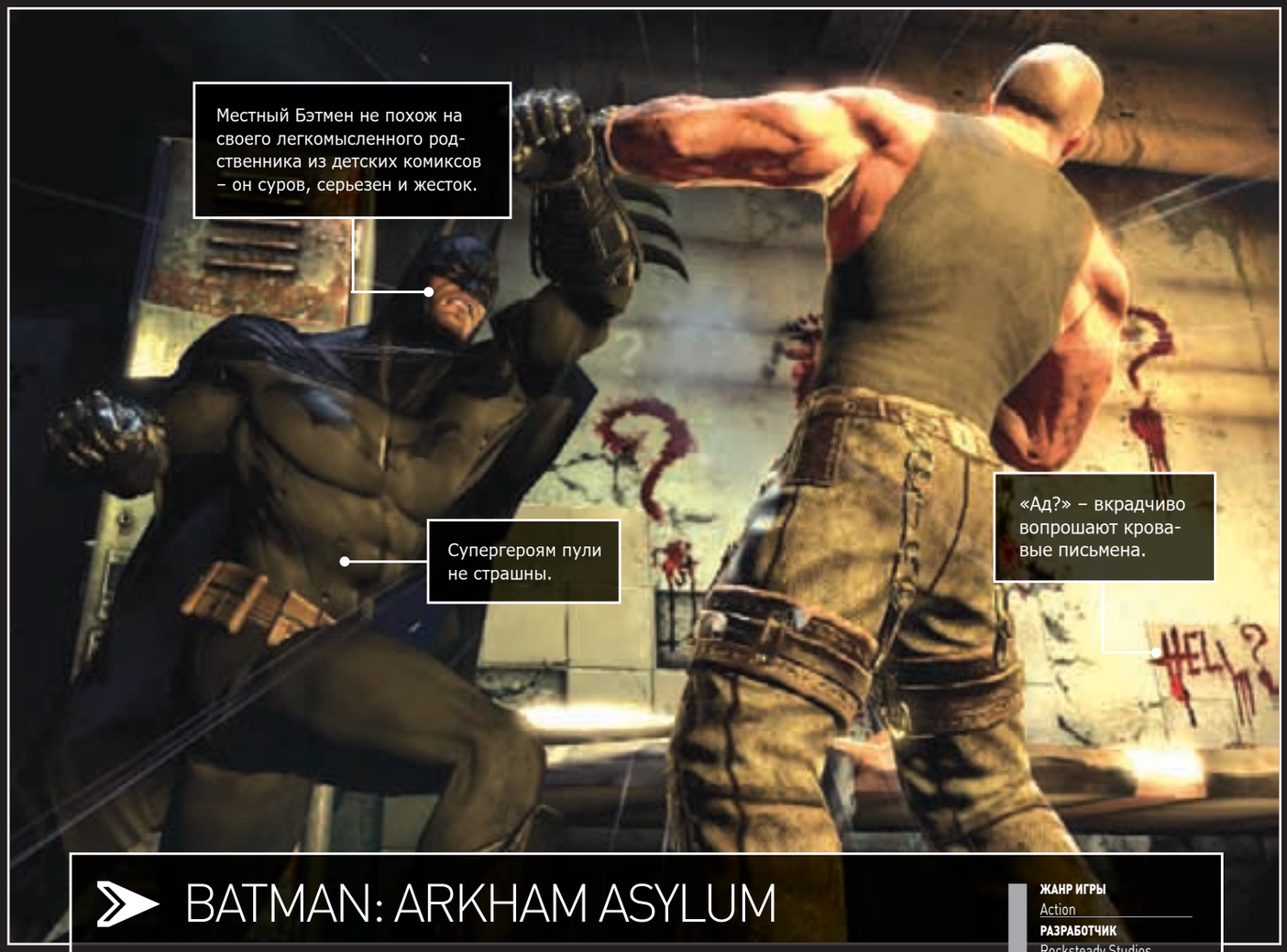
Алекс Шеферд возвращается в родной городок, а ценители острых ощущений вновь отправляются в царство ночных кошмаров. Очередной эпизод леденящей кровь серии Silent Hill посвящен Алексу, потерявшему при мистических обстоятельствах своего отца и брата. Вереница пугающих происшествий приводит его в Сайлент Хилл, где легко найти ответы на самые сокровенные вопросы, но невероятно трудно выжить. Разработчики намерены освежить проект современной графикой и новой, более реалистичной боевой системой.



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

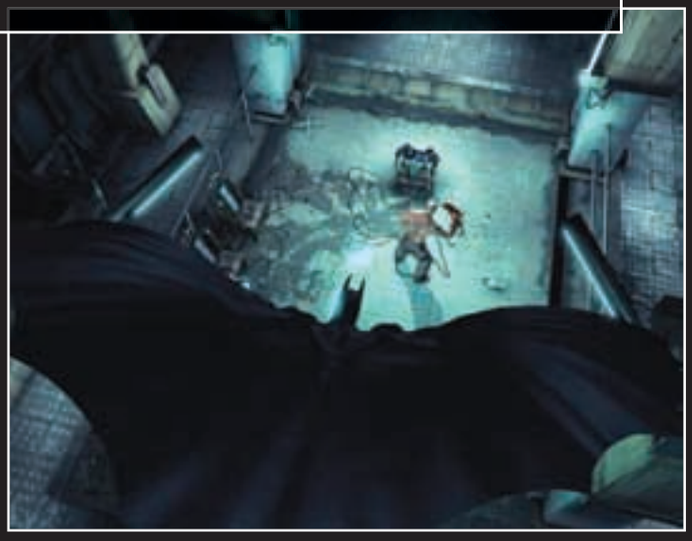
РЕКЛАМА
1С ФИРМА «1С»
GAMECOCK MEDIA GROUP
© 2008 Spark Unlimited, Inc. LEGENDARY is a trademark of Spark Unlimited, Inc. All rights reserved. Used under authorization by Gamecock Media Group.
© 2008 Gamecock Media Group. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association.All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Авторы Batman: Arkham Asylum вознамерились перенести в игру мрачное очарование отгремевшего в кинотеатрах «Темного Рыцаря». При этом события совсем не детского экшена развиваются по уникальному сценарию, написанному лауреатом премии «Эмми» Полом Дини (Paul Dini). По сюжету Бэтмен доставляет Джокера в Аркхэмскую психиатрическую лечебницу, но тот превращает свое заключение в торжество жестокого абсурда. Судя по всему, творение Rocksteady Studios сможет выделиться из толпы прочих игр по мотивам комиксов.

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
Rocksteady Studios
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.rocksteadyltd.com
ДАТА ВЫХОДА
2009 год
МЫ ПИСАЛИ
Не писали



То, что он делает сегодня...

...повлияет на него завтра!

NBA Live 09 отныне будет отражать то, что происходит в реальном мире баскетбола. Система Dynamic DNA досконально изучает результаты выступлений каждого игрока и адаптирует их индивидуальные параметры и статистику каждые 24 часа. Всё это доводит аутентичность игры до беспрецедентного уровня. Проверьте сами на www.electronicarts.ru/nba09

ЧЕМПИОНАТ МИРА FIBA С УЧАСТИЕМ СБОРНОЙ РОССИИ.

Система Dynamic DNA

Ежедневные обновления

КОММЕНТАТОРЫ:
МИХАИЛ СЁМИН
РОМАН СКВОРЦОВ

* для Xbox360 и PS2

PlayStation.2

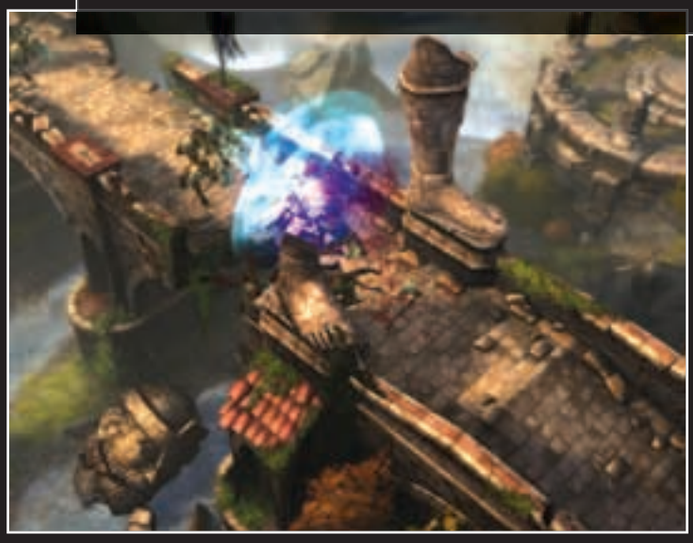
PLAYSTATION 3

2008 Electronic Arts Inc. Название EA, названия и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Символика NBA и отдельных клубов NBA, использующая в данном продукте, является товарным знаком и объектом авторских и прочих прав на интеллектуальную собственность NBA Properties, Inc. и соответствующих клубов NBA и не может быть использована, целиком или частично, без предварительного письменного разрешения NBA Properties, Inc. 2008 NBA Properties, Inc. Все права сохранены. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. 2003 FIBA TM, название FIBA, официальный логотип FIBA, логотипы официальных соревнований FIBA, официальные награды FIBA, любые элементы дизайна FIBA являются собственностью FIBA и защищены авторскими правами и товарными знаками. Логотипы и товарные знаки Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE являются зарегистрированными товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. «PlayStation» и «PS2» являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.

DIABLO 3

Продолжение легендарной серии отличается от предшественниц современной графикой, но сохраняет дух оригинала. Blizzard вновь использует случайную генерацию уровней, так что путешествовать по фэнтезийному миру можно практически бесконечно. Выбрав героя одного из пяти классов, игрок отправляется в поход против вселенского зла. В каждом подземелье его подстерегают орды разномастных монстров, которых можно вырезать в одиночку или с приятелем. Вдобавок авторы обещают разрушаемое окружение и хитроумные ловушки.

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game/Action
РАЗРАБОТЧИК
Blizzard Entertainment
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.blizzard.com/diablo3
ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена
МЫ ПИСАЛИ
«Разведка боем» в №8(56)



ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ. НОЯБРЬ 2008

BioWare

CDPROJEKT

MASSEFFECT.SNOWBALL.RU

1С ФИРМА «1С»

snowball.ru
территория миров

© 2008 EA International (Studio and Publishing) Ltd. All rights reserved. All trademarks are the property of their respective owners. All other trademarks belong to their respective owners.
© 2008 ЗАО «1С»/творческая адаптация студии Snowball Interactive. Все права защищены. Фирма «1С»: Россия, 123056, Москва, а/я 64. Отдел продаж: Тел. (495) 737-9257. Факс (495) 681-4407, e-mail: 1c@1c.ru.

STARCRAFT 2

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
Blizzard Entertainment
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.starcraft2.com
ДАТА ВЫХОДА
2009 год
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №07 (43)

Вторая часть продолжает историю войны людей, протоссов и зергов, а также выводит на сцену четвертую силу – инопланетную расу Ксел'Нага. Правда, сыграть за нее не позволят – разработчики вообще придерживаются консервативной политики и чураются новаторских решений. Проект ориентирован на стремительные битвы, которым отводится гораздо больше времени, чем скучному сбору ресурсов. Такой подход наверняка оправдает себя в сетевом режиме и сделает StarCraft 2 завсегдатаем киберспортивных турниров.

© 2008 Orion. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены.
На территории РФ издается ЗАО "БУКА". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
РЕКЛАМА

ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Уважаемый! А где бы и нам раздобыть вот такой чудесный меч? Куда пойти?

Кто последний? Вы последний? Я занял очередь еще вчера.

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

РАЗВЕДКА С БОЕМ

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Blizzard Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Blizzard Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
11 000 000
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.wow-europe.com/wrath
ДАТА ВЫХОДА
13 ноября 2008 года

По сравнению с коллегами из индустрии спикеры от Blizzard Entertainment вежливы, дружелюбны и серьезны. Они не ставят смешные 25 баксов на то, что их игра соберет миллион игроков за год (директор Warhammer Online); не покидают компанию, жалуясь на то, что сделали все возможное, а люди не играют (продюсер Age of Conan); не летают в космос, пока их детище разваливается на части (начальник Tabula Rasa). Они просто обещают что-нибудь близкое к невозможному, а потом это невозможное успешно реализуют.

После анонса World of Warcraft: Wrath of the Lich King «блюпосты» (см. врезку) посыпались с невероятной скоростью, многие с трудом осознавали весь охват нового контента, не говоря уже о предполагаемом объеме работ Blizzard. Но через полгода с небольшим все слухи и яростные обсуждения потеряли смысл: началось открытое бета-тестирование. Ваш покорный слуга, прихватив самый удобный для PVE класс – мага – отправился на покорение Нордскола. Важное примечание: поскольку бета-тестирование ведется исключительно на английском языке, все термины и названия приведены для европейской версии. А что уж там будет в русской локализации, одному Blizzard известно. Хотя выйдет она одновременно с остальными – 13 ноября.

НОВЫЙ СВЕТ, ХОЛОДНЫЙ И ПРИВЕТЛИВЫЙ

Помнится, в обзоре предыдущего дополнения – The Burning Crusade я осторожно задавался вопросом: не сгорят ли дизайнеры на работе, придумывая новые локации? Ответа я так и не получил, но десять новых локаций говорят сами за себя. Огромный Howling Fjord (я в нем аж два уровня поднял), утыканные соснами Grizzly Hills, скалистые Storm Peaks, угрюмая обледеневшая Icecrown и прочие достопримечательности внушают уважение к проделанной работе. Как и прежде, каждая местность – это свой колорит, свои локальные разборки, свое отношение к миру и игрокам. А озеро Wintergrasp так и вовсе является открытой PvP-зоной, где денно и нощно идут битвы между Ордой и Альянсом. Есть где прогуляться опытному туристу.

Посмотреть можно не только на удивительные края, но и на их обитателей. Представители тауренского племени с радостью откроют для себя общение с Taunka – разумной парнокопытной расой, имеющей с ними общего предка. Любители северной экзотики с удовольствием поглазеют на хитрых Tuskarr, вполне цивилизованных моржей. Дварфы узнают побольше о своем происхождении благодаря группе исследователей Explorer's League, которая встретилась с местными дружелюбными карликами – Frostborn. Ночным эльфам предстоит знакомство с предводительницей местных эльфов Верисой, младшей сестрой Sylvanas Windrunner. Разумные пауки Nerubians, с которыми Артас «пообщался» в Warcraft 3: The Frozen Throne, тоже примут непосредственное участие в развитии событий дополнения. Ну и, разумеется, верные паладины Argent Dawn и рыцари Се-

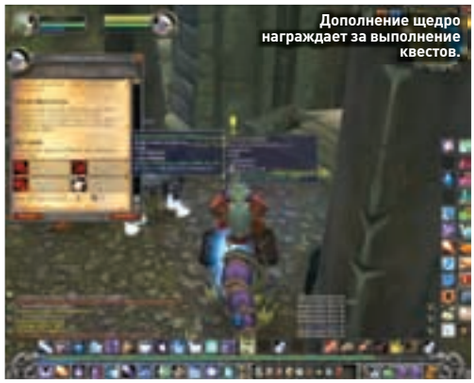
За монстра дают 2000, за выполнение квеста – 20 000, а чтобы получить 71-й уровень, тебе потребуется... 1 741 000 опыта.

Факты

2 -е по счету дополнение к World of Warcraft

10 локаций с разными климатическими зонами

26 символов в ключе от бета-версии


Дополнение щедро награждает за выполнение квестов.

Тихие фьорды и загадочные замки ждут своих героев.

А вот и айсберг. «Титаник» уже скрылся под водой.

ребряной руки отправляются в поход на самого Короля Лича.

Все это и многое другое вносит новые нотки в композицию сюжета World of Warcraft. И хотя доподлинно неизвестно, каким образом мы встретимся с Артасом, скучать совершенно точно не придется. Ожидается предательство одного из высокопоставленных персонажей Орды, развитие линии легендарного меча Ashbringer, новая встреча с чародеем Кель'Тузедом, посещение города магов Даларана и прочие прелюбопытные моменты.

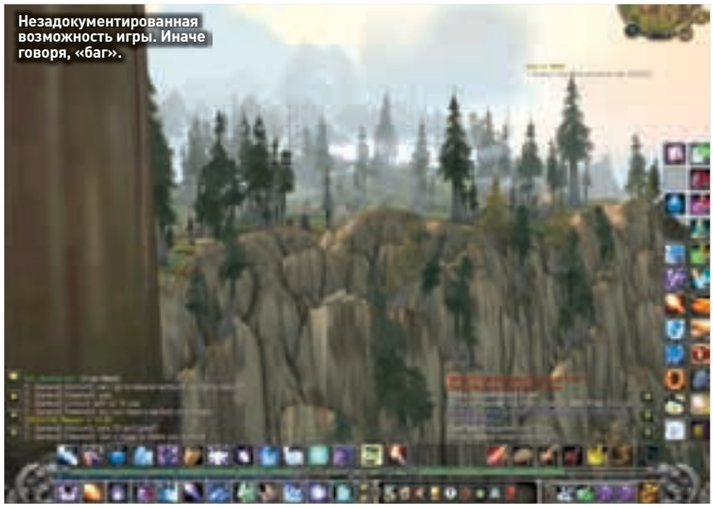
А теперь – непосредственно впечатления. Несмотря на обещания Blizzard о казуализации дополнения, качаться в World of Warcraft: Wrath of the Lich King довольно долго, хотя и не сложно. Суди сам: за монстра дают порядка 2000 опыта, за выполнение среднего квеста – 20 000 опыта. А чтобы получить 71-й уровень, находясь на 70-м, тебе потребуется... 1 741 000 опыта. Ничего не напоминает? С учетом того, что качался я исключительно со статусом rested (двойной опыт за убийства монстров), я потратил примерно столько же времени, сколько мне в свое время понадобилось для прокачки в The Burning Crusade. К чести разработчиков, серьезных провисающих моментов (когда играть становится жутко скучно) я не нашел. Конечно, долгие перемещения по тому же Howling Fjord напрягают, но, к счастью, заданий типа «сгоняй на другой конец карты, убей там монстра и вернись сюда» в игре нет. Большинство миссий, выдаваемых в одном «центре заданий», подразумевают активные действия неподалеку от этой базы, этот принцип стал для разработчиков базовым со времен выхода The Burning Crusade. Прочие уроки TBC были выучены дизайнерами на пять с плюсом. Новые типы квестов ничуть не уступают последним достижениям – острову Quel'Danas с его незабываемым набором заданий. Миссии на летающих ездовых животных получили новое воплощение: теперь мы не катаемся по рельсам с гранатами в руке, а сами вольны управлять летающей машиной

ПОКАЖИ СИНИЙ ПОСТ, ИНАЧЕ ТЫ ВРЕШЬ

Есть в сообществе World of Warcraft такой термин – «блюпост». Это любое сообщение на официальном форуме, написанное синим текстом; оно означает, что сотрудник Blizzard вылез на белый свет и принял участие в дискуссии, высказав свое мнение или поведав о планах компании по развитию разработок. За полный рабочий день может набежать штук пять-шесть таких «блюпостов», которые игроки потом мусолят неделями и даже месяцами. Синий комментарий – это, как правило, ответ на животрепещущий вопрос или важное объявление для всего сообщества игроков. Является истиной в последней инстанции.

ДОСТИГАЯ ВЫСОТЫ

Одна из немаловажных особенностей дополнения – так называемые достижения (Achievements). Вспомни, как ты сбивался с ног в GTA, чтобы собрать все жетончики, исполнить все возможные трюки и завершить задания ради строчки в таблице рейтинга. То же самое будет и в WoW: WotLK. Чтобы продемонстрировать окружающим всю крутость своего персонажа, тебе придется облазить каждый уголок, выполнить каждый квест, принять участие во всех событиях мира.


Незадокументированная возможность игры. Иначе говоря, «баг».

Всадники Апокалипсиса? Или просто рыцари смерти?

Ездовые животные отныне хранятся в специальном окошке и не занимают место в рюкзаке.

для убийства да к тому же подбирать пассажиров. Для этого разработчики дописали движок, позволяющий теперь больше свободы полета, чем это было в Аутленде.

РЫЦАРИ И РУНЫ

Дополнение работает как надстройка над уже существующим контентом. У каждой профессии появилось новое развитие, а местами и новые функции. Все классы получили дополнительные таланты. Предметы в Нордсколе обладают более крутыми параметрами, чем их товарищи из Аутленда и Азерота. Правда, в этот раз хардкорщикам сделали небольшую поблажку: если ты одет в шмотки от фирменных лейблов «Иллидан» и «Кил'Джейден», то вряд ли поменяешь хотя бы одну до 76–78-го уровня, просто потому, что смысла в этом не будет. В прошлый раз, помнится, обновление когда-то эпической экипировки начиналось уже во второй-третьей зонах...

Вместо новой играбельной расы ввели героический класс Deathknight. У него свой, абсолютно отличный от всех стиль игры, причем сразу его не освоить. Стать Рыцарем Смерти может любой, но прежде он должен прокачать хотя бы одного персонажа до 55-го уровня. Интересны сюжетные обоснования: персонаж разочаровывается в смысле жизни, после чего Артас предлагает ему стать верным помощником Плети. После тренировки новоявленный Рыцарь Смерти принимает участие в глобальном квесте, в результате которого он поворачивается против Короля Лича. Правда, в родном городе к Deathknight по-прежнему относятся с презрением: грубят, плюются, бросают гнилыми яблоками. Тем не менее лидер фракции принимает ренегата в свои ряды и приказывает остальным с уважением относиться к новому союзнику.

Отдельный интерес представляет собой новая профессия Inscription (начертание). Расходники (трава) не из дешевых, зато выхлоп от профессии более чем приемлем: каждый, кому инскриптор нанесет свои руны, сможет улучшить любимый прием или заклинание. Например, можно увеличить количество целей умения Thunderclap с трех до четырех или позволить варлоку не тратить soul shard при вызове резервуара с целебными камнями. Разумеется, самые лучшие руны писарь может наносить только на свою экипировку.

К этому списку прибавим: инскрипторы пишут книги с волшебными свойствами – их можно поместить в слот «оффхэнды», куда обычно кладут волшебные талисманы. Еще одна функция – свитки, временно увеличивающие характеристики. Раньше они просто выпадали из разных монстров, а сейчас, как видишь, можно самому их писать. Наконец, инскрипторы могут рисовать карты серии Darkmoon Fair, популярные и в «старой» WoW, и во всех дополнениях.

ЕСТЬ КУДА СТРЕМИТЬСЯ?

На данном этапе сложно заявлять: да, это хороший/плохой add-on. На фоне своевременно вышедшей Warhammer Online (впечатления коллеги Кублицкого читайте неподалеку) дополнение к World of Warcraft может показаться скромным, но вспомни Age of Conan. Более 40 процентов из тех, кто ушел исследовать Гиборию, вернулись в мир Варкрафта уже через месяц. А вот разрываться между WAR и WotLK будет некогда – скорее всего, уже сейчас многие поклонники Порядка и Хаоса возобновили подписку на World of Warcraft и готовятся к покупке дополнения. Результат битвы узнаем в ближайшие месяцы. **PG**

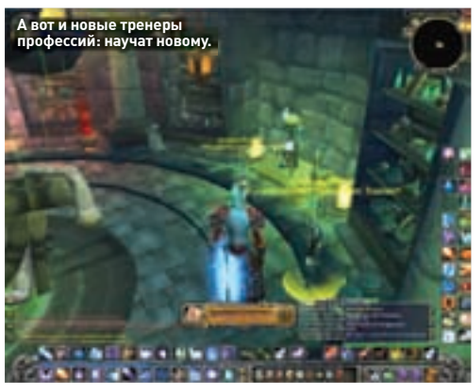
ПАРИКМАХЕРСКАЯ

Говоря о казуализации дополнения, нельзя не упомянуть парикмахерскую. Во всех крупных городах появились специальные вендоры, у которых можно изменить прическу, бородку и другие визуальные параметры персонажа, например рога или клыки. Услуга стоит сущие копейки, но оно и понятно – до Spore местному редактору далеко. Интересно посмотреть на реакцию рейд-лидера, если каждый вечер приходить в новом обличье...

И хотя доподлинно неизвестно, каким образом мы встретимся с Артасом, скучать совершенно точно не придется.

Тишина. Птички поют. Но что это? Солдаты Альянса? В атаку!

Раса разумных парнокопытных туанка. Родственники тауренов.


А вот и новые тренеры профессий: научат новому.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Квадрат – найти и отобрать. Несогласных – ликвидировать.

Ст. о/у
Goblin

http://sanitars2.ru

ФИРМА «1С»

ПОЛНЫЙ ПЭ
www.oper.ru

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

РЕКЛАМА

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН

DRAGON AGE: НАЧАЛО (DRAGON AGE: ORIGINS)

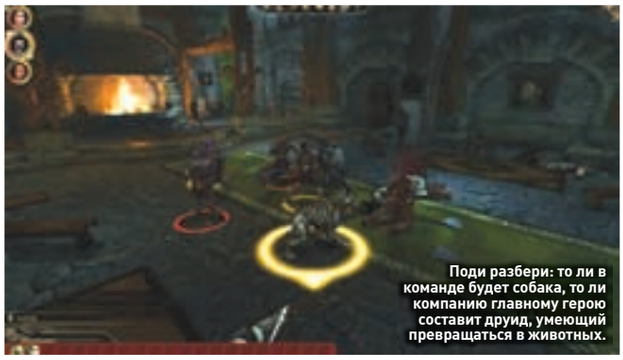
ДРАКОНЫ БЕЗ ПОДЗЕМЕЛЬЕВ

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Bioware Corporation
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
dragonage.bioware.com
ДАТА ВЫХОДА
2009 год
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Боссы Bioware – Грег Зесчук (Greg Zeschuk) и Рэй Музика (Ray Muzyka)

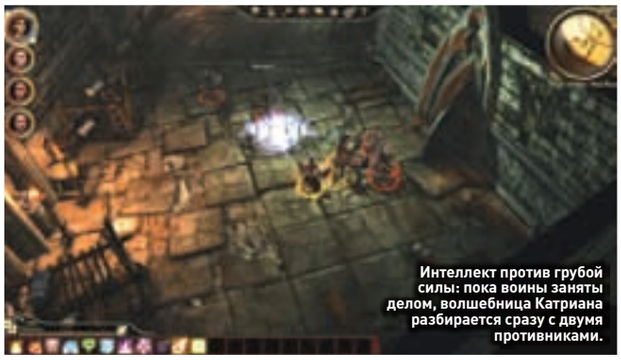
Dragon Age (с недавних пор «Dragon Age: Начало») – проект, нетипичный для Bioware. Анонсированный в 2004 году и показанный на E3, он на долгих четыре года пропал с наших радаров. Мистика какая-то: канадская компания, которую заслуженно сравнивают с Blizzard, почему-то не могла найти для игры издателя. Может, виной тому ориентация «Эпохи драконов» на PC? Впрочем, у этой истории, скорее всего, будет счастливый конец. Electronic Arts купила Bioware и теперь делает большую ставку на Dragon Age. От такого развития событий должны выиграть все: EA подправит подмоченную репутацию и заработает денег, разработчики отметятся очередным хитом, а мы получим «идейную наследницу» Baldur's Gate.

ОТКУДА НОГИ РАСТУТ?

Биоваровцы, сделавшие себе имя на играх по лицензиям, давно отправились в плавание на собственном корабле. Но пусть тебя это не обманывает: их новые миры нам уже хорошо известны. При взгляде на Mass Effect видны уши Star Wars.



Поди разбери: то ли в команде будет собака, то ли компанию главному герою составит друид, умеющий превращаться в животных.



Интеллект против грубой силы: пока воины заняты делом, волшебница Катриана разбирается сразу с двумя противниками.

Первые два часа определят биографию, характер, устремления, способности и социальный статус главного героя.

Факты

4 персонажа в команде

4 года проект пребывал в забвении

4 языка придумано для игры

21 ячейка на панели быстрого доступа

Героев Dragon Age: Origins тоже тянет к знаниям.

Сотрудники Bioware также интересуются спортом: Катриана принимает участие в эстафете по доставке олимпийского огня.

Оно и понятно, грех не использовать наработки первой Knights of the Old Republic. На некую оригинальность могла бы претендовать Jade Empire, но тема Древнего Китая настолько часто затрагивалась и в кинематографе, и в играх, что похвалить авторов за оригинальность мы не можем. Одни назовут такой подход попсой и склонностью к штампам, другие – грамотным заимствованием. Мы не будем навязывать тебе свое мнение, решай сам. Но знай, что Bioware ни на шаг не отошла от выбранной «стратегии» и в новом проекте. Само название – Dragon Age – недвусмысленно указывает источник вдохновения. С настольной системой Dungeons & Dragons авторов связывает многое – серии Baldur's Gate и Neverwinter Nights. Более того, вернуться к истокам творчества – мечта любого демиурга. А значит, нас снова ждет классическое западноевропейское фэнтези. Ну, сам понимаешь: люди, эльфы, гномы, драконы...

НА СТРАЖЕ ДОБРА

На E3 и Games Convention в этом году разработчики показывали нарезки геймплея из разных частей игры, поэтому у нас возникло довольно четкое представление, чего ожидать от «Эпохи драконов». На прелюдию отводится ни много ни мало два часа. Перебор? Возможно, однако это время уйдет не только на обучение и знакомство с игрой, но и на формирование предыстории персонажа. Именно первые часы определят биографию, характер, устремления, способности и социальный статус главного героя. Все это окажет влияние на взаимоотношения с NPC и дальнейшее развитие событий. Авторы привели такой пример. Человек-дворянин легко найдет общий язык с группой Воинов праха (Ash Warriors), элитной гвардией, сражающейся бок

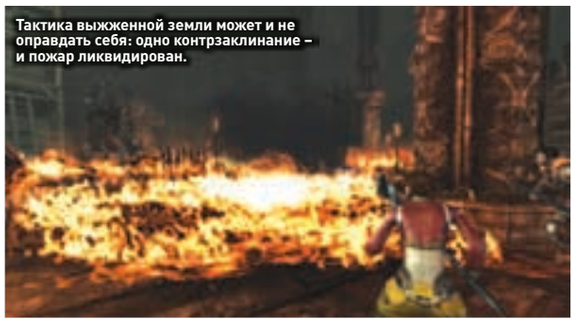
ВОИНАМ – РАВНЫЕ ПРАВА!

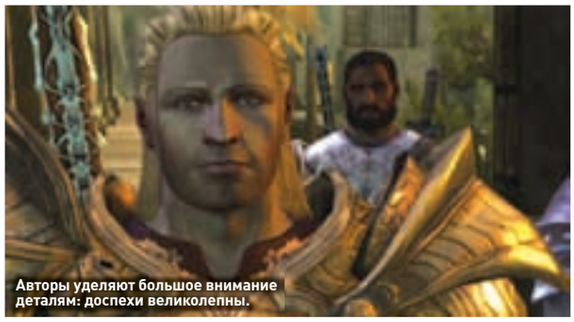
Исторически сложилось так, что в бою у магов гораздо больший выбор действий, нежели у воинов: практически в любой RPG великое множество заклинаний. Но Bioware не отстает от создателей D&D, которые в новой версии настольной игры устранили такой «дисбаланс». Мастера меча в Dragon Age могут разучить несколько приемов: например, оглушить врага или щитом сбить его с ног. На манер MMORPG у некоторых подобных навыков есть время задержки перед следующим применением (cooldown).

УЧИ АЛБАНСКИЙ!

Специально для Jade Empire профессор лингвистики канадского университета Альберты Вольф Уайкли (Wolf Wikeley) придумал стилизованный под древнекитайский язык Tho Fan, насчитывающий примерно две с половиной тысячи слов. По всей видимости, сотрудничество пришлось по душе обеим сторонам. Благодаря усилиям Уайкли в Dragon Age: Origins появится аж четыре новых языка. Причем у каждого из них есть своя история и этимология. А вы говорите симлиш!

Уровень детализации персонажей заставляет задуматься о системных требованиях.


Тактика выжженной земли может и не оправдать себя: одно контрзаклинание – и пожар ликвидирован.


Авторы уделяют большое внимание деталям: доспехи великолепны.

МАСТЕР САМОДЕЛКИН

Похоже, авторы прочат своему детищу великое будущее и долгую жизнь. Иначе зачем им тратить силы на создание мощного и довольно удобного редактора? С его помощью фанаты смогут прописать скрипты и диалоги, изменить внешность персонажей и многое другое. Жаль только, инструментарий не позволяет создавать собственные игровые зоны. Но разработчики собираются регулярно выкладывать новые территории. В общем, ждем шквала любительских модов и модулей.

о бок с Серыми хранителями (Grey Wardens). А вот эльфийской волшебнице договориться с ними будет сложнее. Дело в том, что остроухие в мире Dragon Age – граждане второго сорта (расовая дискриминация стала популярной темой в RPG). Зато колдунья легко сойдется с загадочной чародейкой Винн (Wynn), состоящей на службе у короля.

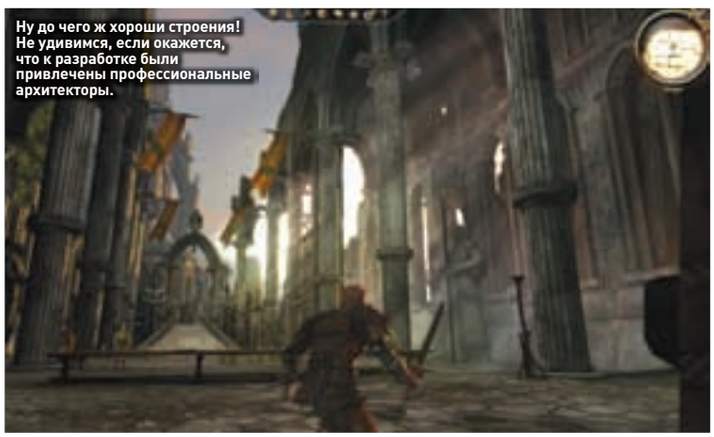
Несмотря на обнадеживающие новости, сюжет пока видится самым слабым местом проекта. Хочешь ты того или нет, а герою придется влиться в ряды уже упомянутых Серых хранителей. Эта организация более всего напоминает орден паладинов: статные воины в сияющих латах намереваются спасти мир от вторжения страшных чудищ, которыми управляет пробудившееся Древнее зло. Более банальную завязку сценария и придумать-то сложно. Правда, есть надежда, что со светлого пути позволят свернуть. На выставках разработчики демонстрировали эпизод с пленником в тюрьме. Изголодавшийся заключенный умоляет нашего подопечного принести воды и пищи, а взамен готов отдать украденный ключ. Можно помочь бедолаге, проигнорировать его или вовсе убить и забрать ключ. Третий вариант, сам понимаешь, плохо согласуется с идеалами добра и справедливости. Подлость обязательно аукнется, но свобода действий дорогого стоит!

О социальной части известно немного, но уже очевидно: авторы идут по проторенной дорожке. Ответы в диалогах привычно пронумерованы и, как правило, содержат грубый, вежливый и ироничный варианты (без конкретики – только тон и идея) плюс парочка «скрытых», активирующихся при развитых навыках убеждения и запугивания. Как тут не вспомнить Mass Effect, где использовалась схожая система. Подобно Baldur's Gate, в игре будет немало заданий: сюжетных, побочных и, конечно же, персональных, то есть выдаваемых членами команды. Учитывая, что в группе могут оказаться как мужественные воины, так и симпатичные колдуньи, не исключена возможность развития романтических отношений. Естественно, напарники будут реагировать на поступки героя – в соответствии со своим мировоззрением.

ВЫХОДЯ ЗА РАМКИ RPG

И все-таки отыгрыш роли здесь не главное, даром что игра ролевая. Схватки – вот чем в первую очередь запомнится Dragon Age. В части сражений канадцы готовят если не революцию, то по крайней мере небольшой переворот. Чтобы ошарашить журналистов, на выставках они показывали сцену атаки крепости полчищами темных сил. Словно в голливудском блокбастере, камера пролетела над войсками, выхватив напряженные лица людей и оскалившуюся нечисть, а после металась над полем брани, показывая наиболее драматичные эпизоды. При таком количестве действующих лиц поражает необычайно высокий уровень детализации каждого персонажа.

В упомянутых событиях принимают участие и наши герои. У них особое задание: зажечь в башне сигнальный маяк. Управление довольно гибкое: камеру можно запросто опустить за спину персонажу, но когда под твоим командованием больше одного бойца, лучше поднять ее повыше. Милая сердцу изометрическая проекция мгновенно преображает игру: перед нами уже не голливудский анимационный фильм, а старая добрая Baldur's Gate. Только максимальное число героев не шесть, а четыре. Верное решение: помнится, было нелегко управляться с такой оравой, даже тактическая пауза не спасала. Ведь не раз и не два за бой приходилось отдавать приказы всем путешественникам, а они так и норовили отчебучить какую-нибудь глупость. Однако наивно полагать, что новый проект от Bioware потребует мень-


Ну до чего ж хороши строения! Не удивимся, если окажется, что к разработке были привлечены профессиональные архитекторы.

Кровавых сцен – в избытке! EA и Bioware не боятся гнева ESRB и общественности.

РЕКЛАМА

Mount&Blade

История Героя

1С ФИРМА «1С»

paradox INTERACTIVE www.paradoxplaza.com

PC CD

TaleWorlds Entertainment

snowball.ru перекрёсток миров

© Paradox Interactive 2008. Mount&Blade is a trademark of Taleworlds. © 2008 ЗАО «1С»/творческая адаптация студии Snowball Interactive. Все права защищены.

Разлетающиеся во все стороны объекты убеждают нас в том, что с интерактивностью в игре будет все в порядке. Хотелось бы...

шего внимания. Да, количество подопечных убавилось, зато число тактических приемов возросло. Это, конечно, еще не варгейм, но уже нечто большее, чем обычная «ролевушка». Например, маг может разлить легко воспламеняющуюся жидкость и затем шарахнуть по завязшим в ней противникам файерболом. А если аналогичную операцию провернули против нас? Драпать что есть мочи? Вовсе необязательно: можно потушить огонь с помощью заклинания снежной бури.

Чувствуется, что создатели Dragon Age внимательно следят и за другими жанрами, на первый взгляд не имеющими отношения к ролевым играм. Консольный экшен God of War положил начало моде на огромных монстров, кровавые бои и сверхэффектные добивания поверженных противников. Оказывается, все перечисленное можно воплотить и в RPG. Воины так лихо машут мечами и с разворота рубят головы (интересно, какой рейтинг присвоит ESRB?), что дух захватывает. О магах и говорить нечего: заклинания ослепительны!

Но когда на сцене появляется здоровенный, в два человеческих роста огр, поневоле замираешь. Одной рукой он хватает героя, а другой начинает мутузить его что есть силы. Да еще запускает ударную волну, разбрасывающую персонажей в разные стороны. Но и с этим гигантом можно совладать: мощный удар щитом заставит огра разжать кулак. Несколько сокрушительных выпадов с мечом, рассекающих грудную клетку, и вот уже наш боец всаживает клинок в лоб великану. Занавес!..

Не хочется употреблять избитые выражения, но Dragon Age: Origins иначе, чем гремучей смесью, назвать нельзя. Формально являясь ролевой игрой, она вобрала в себя лучшее из других жанров. Bioware идет в ногу со временем: сейчас при создании хитов используется именно такой подход. Свежий пример – Spore от Уилла Райта (Will Wright). Но вот беда: ошибка хотя бы в одном из компонентов может поставить под удар весь проект. Это своеобразная проверка на прочность для канадцев. И они, думается нам, справятся! **PG**

МАГ МАГУ – ДРУГ!

В Dragon Age будет несколько магических школ. Правда, пока разработчики держат в секрете, каких именно. Изучить сразу все не получится, поэтому специализация неизбежна. Поскольку упор в игре делается на комбинации заклинаний, то работающие в связке маги действуют гораздо эффективнее, чем в одиночку. Главное, чтоб они характерами сошлись, а то ведь персонажи в играх от Bioware очень своенравные...

Несколько сокрушительных выпадов с мечом, рассекающих грудную клетку, и вот уже наш боец всаживает клинок в лоб великану.

Авторы утверждают, что эта игра будет мрачнее их предыдущих творений. Верим!

НЕДОСТОВЕРНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Около четырех лет информация о проекте почти не проходила по официальным каналам. Но авторы все это время общались с фанатами на форумах – и позволяли себе интересные высказывания. Например, что романтические отношения могут быть инициированы только при активном участии игрока и никак иначе. Также говорилось, что схваток без оружия не планируется. Правда, это не окончательные решения: на начальном этапе разработки утверждалось, что магия в мире Dragon Age не особо распространена, а теперь все по-другому.

Так должна была выглядеть третья часть Baldur's Gate.

ТВОЁ ВРЕМЯ БЫТЬ ЗВЕЗДОЙ ХОККЕЯ!

Впервые ты сможешь сразиться с реальными игроками по всему миру в режиме «Профессионалы». Прочувствуй острые ощущения и удовольствие от победы. Пройди путь от новичка до профессионала. Состязайся в реальных лигах и турнирах. Выходи на лёд. Совершенствуйся. Выиграй титул чемпиона NHL!

ВПЕРВЫЕ В ИГРЕ ВСЕ КОМАНДЫ РОССИЙСКОЙ СУПЕРЛИГИ!

ДИКТОР:
ВАЛЕНТИН ВАЛЕНТИНОВ
КОММЕНТАТОРЫ:
АЛЕКСАНДР ТКАЧЕВ, ДМИТРИЙ САВИН

PC DVD ROM · PLAYSTATION 3 · XBOX 360 · www.electronicarts.ru/nhl09

* PS3, Xbox 360 – субтитры на русском языке. PC, PS2 – полная локализация

© 2008 Electronic Arts Inc. Названия EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Названия NHL, National Hockey League, а также символы NHL Shield и Stanley Cup являются зарегистрированными товарными знаками National Hockey League. Все права на логотипы и другую символику NHL, а также на логотипы команд, принадлежат NHL и соответствующим командам. Использование без письменного разрешения NHL Enterprises, L.P. запрещено. © 2008 NHL. Все права сохранены. Официально лицензированный продукт the National Hockey League. Названия National Hockey League Players' Association, NHLPA и логотип NHLPA являются товарными знаками NHLPA и используются по лицензии Electronic Arts Inc. © NHLPA. Официально лицензированный продукт NHLPA. Все прочие торговые знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Названия "PlayStation", "PLAYSTATION" и логотип "PS" family являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Названия Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. Все остальные товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам.

Адронный коллайдер по сравнению с этим агрегатом детская забава.

Кто-то еще сомневается в богатых возможностях местного редактора персонажей?

CHAMPIONS ONLINE

БЭТМЕНАМ НАЗЛО

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
РАЗРАБОТЧИК
Cryptic Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.champions-online.com
ДАТА ВЫХОДА
Весна 2009 года

Знакомая картина: мужчины в клоунских трико, женщины в обтягивающем латексе и закомплексованные злодеи с переизбытком серого вещества. Безвременная кончина Marvel Online никак не повлияла на энтузиазм парней из Cryptic Studios. Создатели City of Heroes полны идей и невозмутимо рвутся в бой со своей новой MMORPG.

Чтобы избежать судебных тяжб с очередной жадной комиксовой конторой, Cryptic Studios не просто вооружилась лицензией, а купила настольно-ролевую серию Champions со всеми перьями и потрохами.
Немного истории. Первая версия Champions была разработана Джорджем МакДоналдом (George McDonald) и Стивом Петерсоном (Steve Peterson) для компании Hero Games в 1981 году. Джордж придумал концепт, а Стив написал правила. Впоследствии «Чемпионы» успешно пережили четыре переиздания, последнее из которых случилось в 2002-м, а следующее ожидается к середине 2009 года.

РАЗБОРКИ ЧЕМПИОНОВ

Но речь не об этом. Компьютерная Champions – главный и ныне единственный серьезный конкурент DC Universe Online, превью которой мы публиковали в прошлом номере. Играть здесь, правда, позволят только за относительно «хороших». Уверены, что создатели приберегли для адептов темной стороны какой-нибудь Villains Online – это очень похоже на Cryptic.
Мир Champions – пестрый, яркий и, как ни печально, вторичный. Создатели повыдергивали персонажей из самых известных комиксов Marvel, слегка видоизменили и выдали за своих. Здесь нашлось место аналогам Железного человека, Халка, Профессора Икс и Капитана Америки, а также уморительному злодею с выпирающими из «котелка» мозгами.
По своей сути «Чемпионы» – простая (можно сказать, примитивная) MMORPG, и, пожалуй, в этом ее козырь. На Games Convention 2008 разработчики продемонстрировали приставочную демоверсию (игра также выйдет на Xbox 360), где для сражений используется всего пара кнопок геймпада! Вряд ли на нежно любимых нами персоналках будет сложнее. Сначала игрок наносит противнику стандартные удары и заполняет специальную полоску. Спустя несколько секунд мордобоя открывается доступ к продвинутым приемам. Они, напротив, эту шкалу опустошают. Таким образом, заучивать различные комбинации не потребуется. К тому же в игре присутствует некий элемент стратегии. Интересно? По крайней мере свежо.
Из City of Heroes почти без изменений перекочевала система «учитель-ученик», на время выравнивающая уровни игроков. Таким образом, зачищать город в паре смогут и зеленый новичок, и опытный мастер 50-го уровня. Противники также не подкачают. Сбрендившие зомби-горожане, когтистые гоблины, блондины в крас-

Нелегко быть главным и единственным серьезным конкурентом DC Universe Online. У Sony Online Entertainment кошелек-то потолще.

Факты

1 миллиард вариантов внешности персонажа

50 -й уровень – максимальный

18 подтвержденных героев из настольной игры

«Та-а-ак! Кто сказал "козел"?»

ных лосинах, киборги-велоцерапторы (интересно посмотреть на человека, придумавшего этих тварей!) – авторы изощряются от души. Оружия тоже хватает: от миниганов до световых мечей.

СОТВОРИ СЕБЕ КУМИРА

Если верить Cryptic Studios, создание персонажа в Champions Online станет процессом не менее увлекательным, чем сама игра. Настроить позволят даже походку и лицевую анимацию героя. При желании любого супермена парой кликов можно заставить передвигаться на четырех конечностях, словно тот южно-азиатский гиббон. Рядом раздаются уникальные способности и не менее уникальные уязвимости (иначе как бороться с супергероем?). Хочешь, чтобы твое альтер-эго плевалось напалмом? Будь добр терпеть его паническую боязнь воды.

После того как герой собран и готов к действиям, самое время выстрогать из второго (естественно, гнилого) полена заклятого врага. Принцип здесь прежний, то есть – никаких правил и алгоритмов. Все это здорово, но пока лишь на словах: рабочий вариант редактора журналистам не показывают.

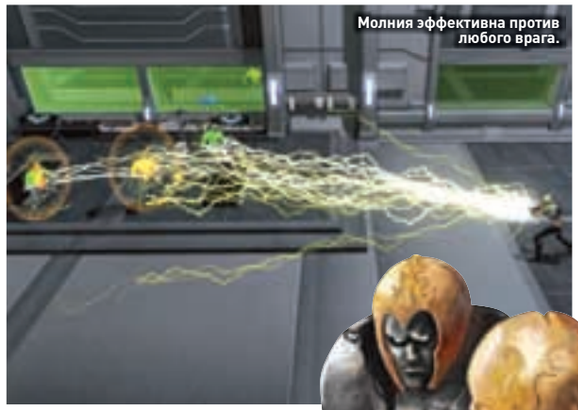
Зная, как важна для любителей комиксов постоянная кастомизация героев, Cryptic припасла еще один сюрприз – способность портного. Умение быстро и качественно сшить себе красные штаны, как известно, ценилось во все времена. Альтернативная реальность «Чемпионов» – не исключение. Если персонаж пренебрегает иголкой и ниткой, ничего страшного, конечно, не случится. Просто ему придется позорно проходить всю игру в одних нестираных портках. Куда это годится? PG

ДОКТОР ЗЛО

Альберт Церштойтен, лютый враг Защитника, родился в 1917 году в Баварии. Спустя два десятка лет незаурядный ум и характерная арийская внешность привлекли к молодому человеку внимание секретного подразделения Третьего рейха. После капитуляции Германии Церштойтен какое-то время работал на США, а затем вовсе исчез из поля зрения, чтобы однажды вернуться под именем Доктор Разрушитель. В 1992 году злодей запускает Устройство судного дня и будто невзначай стирает с земли Детройт.

ГЕРОИЧЕСКАЯ МЕБЕЛЬ

Как и в DC Universe Online, в «Чемпионах» будут свои знаменитости из настольной вселенной. Звездам уготована привычная роль NPC. Играть за них нельзя, зато взять пару заданий – запросто. Самым-самым хорошим парнем в игре можно смело считать Защитника. Бывший компьютерщик, а ныне отважный герой в стальной броне, он координирует действия команды Чемпионов в бесконечной битве со злом – типичный супермен в типичных обстоятельствах.


Молния эффективна против любого врага.

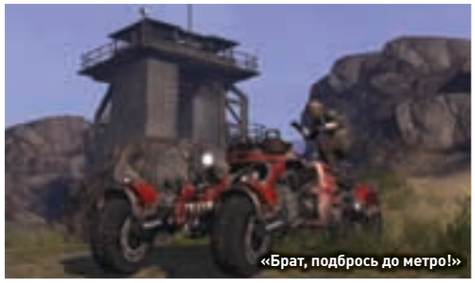
Суперспособности, как и внешность, поддаются тонкой настройке.

РЕКЛАМА
Король-лич ждет...
Вам удалось остановить полчища жестоких демонов Запределья... Теперь Король-лич Артас строит зловещие планы, угрожающие жизни в Азероте. Вы вступите в борьбу с легионами Плети, истребляющими все на своем пути, будете сражаться в самом сердце ледяной бездны и навсегда положите конец правлению Короля-лича.
• Достигните 80-го уровня.
• Вторгнитесь во владения Короля-лича.
• Освойте новый героический класс — рыцарь смерти.
• Управляйте мощными осадными машинами.
BLIZZARD ENTERTAINMENT
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

В продаже с 13.11.2008

ТЕКСТ: ВЛАДИМИР КАРПОВ

Одновременно в сражении с инопланетными тварями может принимать участие до четырех человек.


«Брат, подбрось до метро!»

«Ты где взял такую пушку?!»

BORDERLANDS

ЯЩИК ПАНДОРЫ

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
РАЗРАБОТЧИК
Gearbox Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.borderlandsthe-game.com
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2009 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford), президент Gearbox Software

Стремясь произвести впечатление на публику и привлечь максимум внимания к своему проекту, Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford), президент компании Gearbox Software, называет игру Borderlands не иначе как первым настоящим ролевым шутером от первого лица, на ходу выдумывая новый жанр – RPS (Role-Playing Shooter). Сможет ли амбициозный проект соответствовать столь громкому названию? Похоже, что да.

ХИТМАНУ И НЕ СНИЛОСЬ

Поражающая воображение цифра в полмиллиона видов оружия за год после анонса выросла до 650 тысяч, и похоже, это не предел. Создатели говорят, что к моменту выхода игры (I квартал 2009 года) арсенал далее еще расширится. Обманываться, правда, не стоит: большинство типов стволов представляют собой базовые классы и выглядят соответствующе: пистолеты, автоматы, винтовки, дробовики. Однако благодаря уникальной системе кастомизации игрок может варьировать множество параметров оружия, включающих скорострельность, время перезарядки, дальнобойность, разброс, а также «начинку» патрона: это может быть как обычный заряд, так и зажигательный, электрический или кислотный – почти как в BioShock, только масштабы иные. Представляешь, каким станет убийство из скорострельного тесла-дробовика? Казнь на электрическом стуле и то, наверное, показалась бы бедняге сеансом расслабляющего массажа.

Насчет зрелищности происходящего можно не беспокоиться: создателей не заботит возрастной рейтинг. Литры крови и оторванные взрывами гранат конечности – в порядке вещей; честно говоря, сложно вспомнить шутер со времен Soldier of Fortune 2, где присутствовала бы настолько реалистичная «расчлененка», разве что F.E.A.R. Но одно дело – рвать на части бездушных клонов и совсем другое – воевать с людьми.

ВОИН, ЛУЧНИК И КОЛДУНЬЯ

Что касается RPG-элементов, то для всех трех классов персонажей (солдат, охотник и колдунья) присутствует разветвленное древо способностей и умений, которые можно будет развивать, расходуя очки накопленного опыта. Кстати, количес-

На самом деле последствия взрывов могут быть куда более серьезными.

Мы сможем нанимать себе напарников.

Факты

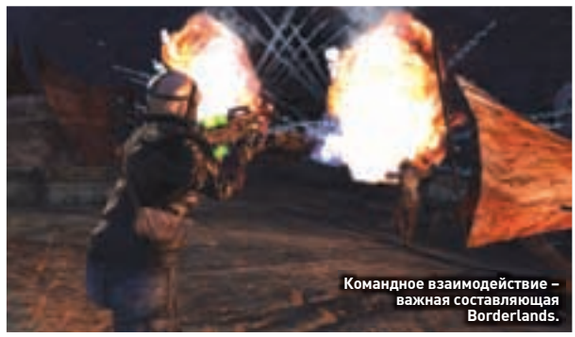
3 группировки: Скагги, бандиты и военные

3 класса персонажей: солдат, охотник и волшебница

650 тысяч видов оружия и даже больше

ПОКЛОН МАСТЕРУ ЧИФУ

Ассоциация, которая сразу возникает у заядлого поклонника шутеров при поездке на багги, – знаменитый Warthog из Halo. Оседлав «боевого коня», вы с напарником едете сквозь полчища попадающих под колеса вражин, попутно добивая из пулемета тех, кто еще подает признаки жизни. Также в игре использована знакомая по проекту Bungie система «энергетического щита»: каждый из воинов оснащен броней, автоматически восстанавливающейся от повреждений, когда мы отсиживаемся в укрытии.



Командное взаимодействие – важная составляющая Borderlands.

По словам Рэнди Питчфорда, Borderlands – первый настоящий ролевой шутер от первого лица.

тво и расположение врагов, техники, оружия и боеприпасов меняются с каждой новой игровой сессией – еще один реверанс в сторону ролевых игр. Однако в многочисленных интервью Рэнди Питчфорд делает акцент на том, что Borderlands – прежде всего шутер от первого лица. Выполняя множество миссий типа «убей, найди, принеси, поговори», мы будем нанимать компьютерных напарников, апгрейдить оружие и транспортные средства самыми немыслимыми способами, создавая уникальные комбинации внешнего вида и технических характеристик.

БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

После освоения одиночного режима нам предложат оценить любопытные кооперативные особенности Borderlands – совместную «охоту на ведьм» с еще тремя напарниками. Причем к игрокам на других серверах можно подключиться в любой момент, перенося туда готового персонажа со всеми навыками и накопленным барахлом. Повоевать на «чужбине» и вернуться с «трофеями» к одиночной игре – это прекрасно, не правда ли?

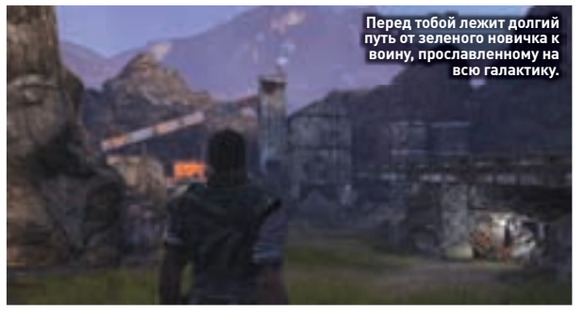
Кстати, именно при совместном прохождении раскрывается весь потенциал транспортных средств. Прежде уже говорилось, что игроков ждут несколько видов багги, различающихся как вооружением, так и ходовыми качествами. На E3 в США и на лейпцигской Games Convention создатели продемонстрировали все преимущества совместного управления «тачанкой»: один рулит, другой стреляет. В процессе можно легко поменяться местами с напарником и продолжить жаркое ралли уже в другой роли.

Если создателям Borderlands удастся воплотить в проекте все обещанные фичи, они смогут заявить, что придумали новый игровой поджанр. И никто им слова поперек не скажет. **PG**

ГРУППИРОВКИ

Кроме расы Скаггов (Scaggs) в игре представлены две противоборствующие группировки людей, с которыми тебе придется столкнуться. Одна из них – бандиты. Эти мерзавцы не идут ни на какие переговоры, их цель – убивать да грабить.

Вояки «Багрового копья» (Crimson Lance), конечно, не столь агрессивно-бескомпромиссны, однако экипированы и вооружены на порядок лучше. В случае каких-либо недоразумений разговор с их стороны будет коротким.



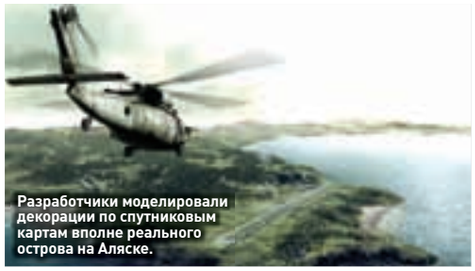
Перед тобой лежит долгий путь от зеленого новичка к воину, прославленному на всю галактику.

Снайперка – само по себе оружие опасное. А если еще стрелять, например, разрывными зарядами...

Пустынные просторы Пандоры манят охотников за головами.

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

Никаких полосок здоровья – убить может одна-единственная пуля в сердце.


Разработчики моделировали декорации по спутниковым картам вполне реального острова на Аляске.

Тяжелая техника при скоординированной поддержке пехоты – страшная сила.

OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

ОНА ЖИВАЯ?

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
РАЗРАБОТЧИК
Codemasters Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.codemasters.com/flashpoint2
ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Продолжение тактического шутера Operation Flashpoint наконец дошло до кондиции типичного долгостроя. Пять лет пробуксовок без видимого результата? Есть! Неожиданная смена команды-разработчика? Присутствует! Хотя, наверное, оно и к лучшему. После убитой багами Armed Assault от опальной Bohemia Interactive Studio ты знаешь, какой бы стала Operation Flashpoint 2, выйди она пару лет назад. Лучше подождать, верно?

Можешь безжалостно форматировать участки мозга с фактами об Operation Flashpoint 2, датированными до второй половины 2007 года – это все неправда. С того момента, как сиквел доверили внутренней студии Codemasters, проект впал в анабиоз, а затем пережил смену концепции.

ВСЕ ТРУПЫ ВЕДУТ В КИТАЙ

Завязка близка к полному бреду, который обычно издается под торговой маркой Tom Clancy's и занимает солидную часть полок нью-йоркских книжных магазинов.
Средь бела дня китайский контингент высаживается на чрезвычайно богатом нефтью островке Скира близ Сахалина, объявляет его собственностью великого народа КНР и палит из танков по мирному населению. Россия в свою очередь обращается за военной помощью к США. Бред? Бред! Зато глобальный. И вот на оккупированные китайцами 220 квадратных километров прибывает доблестный звездно-полосатый десант.
Художники Codemasters проделали титаническую работу по моделированию острова. Дизайнеры полностью отказались от самодеятельности. В основу легли реальные спутниковые снимки клочка суши, послужившего прототипом Скиры. Абсолютно все постройки и географические объекты виртуального острова можно найти на его реальном прототипе: от ветхих деревянных церквушек до действующего вулкана.

ОПЕРАЦИЯ «ГРЯЗЬ»

Размах, безусловно, впечатляет. На пеший рейд из одного конца Скиры в другой понадобится никак не меньше четырех часов, за баранкой «Хамви» на путешествие уйдет два часа (сказывается сложный ландшафт), вертолет же на полном ходу справится с задачей «всего-то» за 20 минут. Свободы на манер недавней Mercenaries 2, правда, не предвидится: миссии будут идти в порядке строгой очередности. Непонятно лишь, как это будет работать на острове, кишащем враждебно настроенными китайцами.
Масштабы при этом никоим образом не сказались на детализации. Neon Engine, скрученный с раллийного симулятора Colin McRae: DiRT, охотно рисует потрясающие пейзажи, уникальные лица для каждого солдафона и масштабные батальные сцены. К танкам реалистично прилипают куски грязи, на ветру колышется трехмерная

Победитель игры «Кто выше подпрыгнет» рискует лишиться головы, пусть и пустой.

Факты

220 квадратных километров – площадь острова Скира

70 единиц оружия

5000 полигонов на гранату

Как реализуют управление вертолетами – неизвестно, но в оригинальной Operation Flashpoint винтокрылые монстры подчинялись только вундеркиндам.

Модная консольная фишка: удаленные объекты покрыты легкой дымкой.

травка, периодически бушуют грозы, день плавно сменяет ночь, и наоборот. Поведение камеры стилизовано под репортажи с горячих точек и фильмы класса Б, где интенсивной тряской компенсируется недостаток спецэффектов и смысла.

Вообще, к технологической стороне вопроса создатели подошли с небывалой дотошностью. Так, анимацию снимали с настоящих спецназовцев, а компьютерные модели техники оценивали компетентные военные эксперты. Любая постройка имеет несколько стадий повреждения, включая финальную – «а здесь разве был домик?». Последствия бурных боевых действий, что особенно греет душу, остаются на карте до заключительных титров. Настоящий Эдем для тех, кому все равно, что взрывать, главное, чтобы громко и красиво: с реками кровищи и оторванными конечностями.

СИМУЛЯТОР СОЛДАТА

Сюжетная линия построена хитро и то и дело будет подбрасывать самые разнообразные задания: от диверсий до крупномасштабных стычек. Игрок сможет попробовать себя как пехотинцем и танкистом, так и пилотом вертолета или бойцом спецподразделения.

Да-да, в игре действительно появились классы, и выбор будет серьезно влиять на геймплей. Простой солдат легко сможет «приручить» джип или лодку, но при всем желании не сдвинет с места танк и не поднимет в воздух вертолет. По схожей системе работает и огнестрельное оружие. Разве что ограничение на использование, скажем, базуки, не столь жесткое. Откуда вы-

ПИФ-ПАФ, ТРА-ТА-ТА!

Оружие в Operation Flashpoint 2 будет предельно реалистичным – в лучших традициях оригинала. В игре появятся и неприхотливые калаши, и сверхсовременная SCAR, и китайские противотанковые PF-89. Некоторые стволы будут усовершенствоваться. Одних только модификаций винтовок M16A4 MWS и M4 MWS планируется по шесть штук. Затворы, что характерно, расположены исключительно в правильных местах.

ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ

Остров Скира создан по образу и подобию острова Киска, расположенного к западу от Аляски. Этот клочок суши был открыт немецким исследователем Георгом Стеллером (Georg Steller) в 1741 году. Некоторое время Киска принадлежал Российской империи, но потом вместе с Аляской перешел во владение Соединенных Штатов. Во время Второй мировой войны остров (вместе с десятью метеорологами и собакой) показательно оккупировала Япония. Годом позже японцы шустро уплыли восвояси, едва почуяв американское возмездие.

Превратить в Стоунхендж при желании можно любую постройку.

Ему бы капюшон и противогаз – вылитый сталкер в поисках очередной гайки.

«Зря мы трактор подпалили, Джонни...»

ЧЕШСКАЯ НЕПУНКТУАЛЬНОСТЬ

О работе над второй частью Operation Flashpoint 2 представители Codemasters впервые обмолвились еще в середине 2002 года. Из локаций обещали Южную Азию, Центральную Европу, Африку и Вьетнам 70-х. Дела как-то сразу не заладились: убогие скриншоты, переносы. Соплежуйство продолжалось несколько лет, пока в конце концов Codemasters не пустила чехов по миру и не взялась за вторую флешку сама.

Танки и прочая техника пачкаются на манер Colin McRae: DiRT – движок-то тот же.

летит «птичка», знает даже летчик, только вот на особую меткость рассчитывать не стоит.

По словам создателей, происходящее на острове будет похоже на настоящую войну – жестокую и довольно масштабную. Сотня вояк на поле боя, реалистичная баллистика и бескомпромиссная система ранений с возможностью натурально истечь кровью сделают свое дело. Многие задания будут содержать дополнительные условия, выполнение которых облегчит дальнейшие приключения игроку. Скажем, если уничтожить автоколонну, не взрывая стратегически важный мост, через пару миссий будет легче идти на штурм вражеской базы.

Техника, за исключением катеров и лодок, сплошь знакомая: танки, вертолеты, джипы, БМП – всего около 50 образцов. Возможности полетать на реактивной авиации а-ля Battlefield 2 не представится – не вписывается в концепцию всеобщего реализма. Зато разрешат вызывать авиаудары и поддержку корабельной артиллерии.

«Операция Flashpoint» отныне станет дружелюбной. Новички смогут сохраняться через каждый пенек.

ПОДРУЖИМСЯ?

В первой Operation Flashpoint раздавать приказы подчиненным было занятием утомительным и жутко неудобным. Сиквел идет навстречу тем, у кого на руках не по восемь пальцев (и отсутствует желание разучивать сложные комбинации). Игрок сам выберет наиболее подходящую для него систему. Кому-то по душе дотошное планирование каждого шага и полный контроль над отрядом, кому-то интереснее поручить выбор маршрутов AI. Благо искусственный интеллект будет, как нам обещают, демонстрировать чудеса сообразительности.

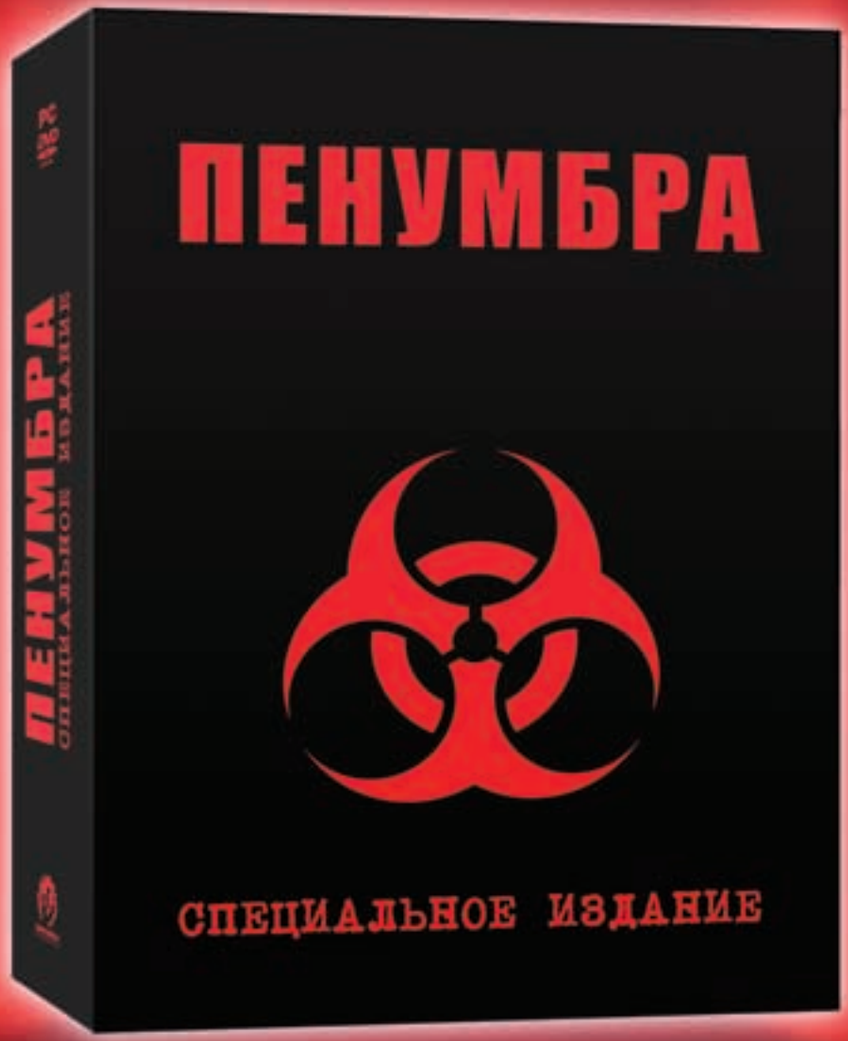
«Операция Flashpoint» отныне станет дружелюбной. Новички (возмутительно!) смогут сохраняться едва ли не через каждый пенек. Их право. Бывалые солдаты, конечно же, выберут старую добрую схему с единственным «сейвом» на задание.

Мультиплеер находится на стадии отладки, поэтому о каких-то конкретных режимах говорить пока рано. Достоверно известно, что к каждому игроку можно будет привязать восьмерых ботов. Также появится возможность совместного прохождения кампании с тремя друзьями.

Operation Flashpoint 2 выйдет не только на персоналках, но и на современных консолях: значит, есть надежда, что управление техникой все-таки приблизится к адекватному. Или примитивному. Кому как нравится. **PG**

Над некоторыми скриншотами потрудился «Фотошоп». В движении картинка скромнее.

РЕКЛАМА



Впервые в едином издании!

«Пенумбра 1. Истоки зла»
«Пенумбра 2. Дневники мертвецов»
«Пенумбра 3. Реквием»

В это надо играть одному. В полной темноте.

FRICTIONAL GAMES

paradox INTERACTIVE
www.paradoxplaza.com

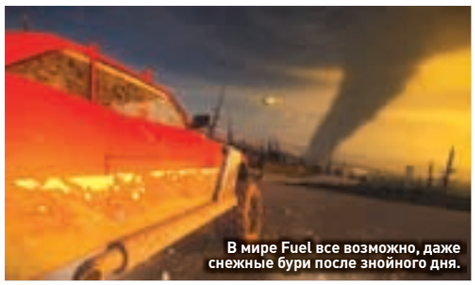
snowball.ru
перекресток миров

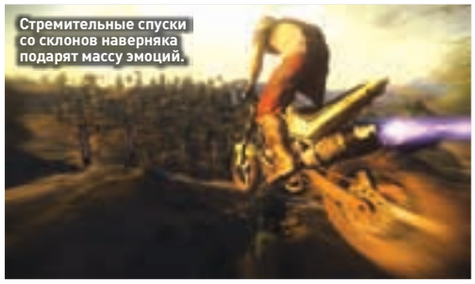
1С ФИРМА «1С»

© 2008 Paradox Interactive, All rights reserved. Penumbra: Overture, Penumbra: Black Plague, Penumbra: Requiem are trademarks of Frictional Games. «Пенумбра 1. Истоки зла», «Пенумбра 2. Дневники мертвецов», «Пенумбра 3. Реквием»
© 2008 ЗАО «1С»/творческая адаптация студии Snowball. Все права защищены. Фирма «1С»: 123056, Москва, а/я 64. Отдел продаж: Тел. (495) 737-9257. Факс (495) 681-4407.

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

На мотоциклах удобно исследовать неосвоенные территории.


В мире Fuel все возможно, даже снежные бури после знойного дня.


Стремительные спуски со склонов наверняка подарят массу эмоций.

FUEL

КУДА ГЛАЗА ГЛЯДЯТ

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
РАЗРАБОТЧИК
Asobo Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.codemasters.co.uk/games/?gameid=2842
ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Идея гонок без границ родилась у Asobo Studio более четырех лет назад. Grand Raid Offroad – именно так изначально назывался проект. Однако 10 тысяч квадратных километров, 30 внедорожников и восемь режимов игры так и не увидели свет: разработку амбициозного рейсинга заморозили из-за отсутствия должного финансирования. В студии занялись заказами Диснея. К счастью, «Рататуй» и «ВАЛЛ-И» принесли немалую прибыль, что позволило их создателям вернуться к незаконченному творению.

Благодаря Codemasters проект перешел на новый графический движок, доставшийся в наследство от Colin McRae DiRT, и сменил громоздкое название Grand Raid Offroad на лаконичное Fuel. И это неспроста. Ведь в игре нам предстоит бороться за бензин. Разработчики рисуют мрачную картину будущего: выгорающие леса, пересыхающие реки, наступающая на последние оазисы жизни пустыня. Вредные выбросы в атмосферу привели-таки к катастрофическому глобальному потеплению: города опустели, а на бескрайних занесенных песком просторах западной части Северной Америки остались лишь отчаянные гонщики-экстремалы, соревнующиеся за дефицитное топливо.

Масштабы игры действительно впечатляют: 14 тысяч квадратных километров – не шутка. Авторы используют специальную технологию, благодаря которой на карте органично сочетаются созданные вручную области и генерируемый компьютером ландшафт. Для пущей аутентичности в Fuel включат главные достопримечательности запада США: Йеллоустоунский парк, Долину Смерти, гору Райнир, бесплодные земли Юты, Соленое озеро.

Взбесившаяся после глобального потепления погода обрушит на нас не одну грозу и торнадо. Любопытно, что природные явления являются важной частью игрового процесса, так как изменяют ландшафт и оказывают существенное влияние на управление транспортным средством. Проливные дожди превратят проселочную дорогу в непроходимое болото, песчаные бури занесут трассу, вьюга заметно ослабит сцепление

Так выглядела бы игра, если бы вышла в 2006-ом.

Факты

14 тысяч квадратных километров игрового мира

1 раз проект менял название

16 игроков в мультиплеере

СЛОВО РАЗРАБОТЧИКАМ

«Fuel выведет жанр рейсингов на новую высоту. Столь огромного открытого пространства вы не могли увидеть ранее ни в одной гоночной игре. Но это еще что: внезапно налетающие проливные дожди, торнадо и песчаные бури, ураганы и вьюги изменяют ландшафт (причем все просчитывается на лету), оказывая влияние на игровой процесс и бросая геймерам новые и новые вызовы», – говорит Себастьян Влок (Sebastian Wloch), исполнительный продюсер Asobo Studios.

шин с покрытием. Ураган запросто может подхватить пару особенно легких авто и унести куда подальше или обрушить хлипкие конструкции, которые перегородят нам путь. На каждом повороте 150 километров здешних дорог нас может ждать неприятный сюрприз.

Но и приятных будет немало. Только представь: начинаем заезд с вершины горы Райнир. Наслаждаясь потрясающим видом (авторы обещают невероятную дистанцию прорисовки – 40 километров!), мы замечаем у подножия области, окутанные туманом. Чем ниже спускаемся, тем гуще становится дымка и хуже видимость. А на съезде с горы нас ждет проливной дождь. Транспортный парк со времен Grand Raid Offroad существенно расширился. Теперь в него входят не только внедорожники, но также мото- и квадроциклы, muscle-кары и даже грузовики. И представителям каждого класса найдется применение: авто повышенной проходимости пригодятся в продолжительных рейдах, «масклы» придутся как нельзя кстати во время скоростных заездов по чекпойнтам, на мотоциклах удобно исследовать новые территории. Да-да, авторы уверяют, что между стартами в Fuel будет чем заняться. На бескрайних просторах находится большое количество бонусов и дополнительных соревнований, поиск которых можно совместить с выбором подходящих мест для новых гоночных маршрутов. Мы сможем проложить собственный путь и пригласить на старт вновь созданного заезда других онлайн-игроков.

Пока неизвестен полный список режимов, однако и сейчас понятно, что не обойдется без стандартных заездов по чекпойнтам и гонок из точки А в точку Б, где игрок сам прокладывает себе дорогу. Поможет в этом непростом деле умный GPS-навигатор, который учитывает при выборе пути вид транспортного средства, тип ландшафта и погодные условия.

Даже если режимов в конечном итоге окажется немного – не беда, масса впечатлений нам гарантирована. Стремительные спуски со склонов с прыжками и трюками на мотоциклах, изнурительные рейды по пустыне на грузовиках, захватывающие и динамичные гонки по асфальту на muscle-карах – у Fuel есть все, чтобы стать увлекательным, многоликим и долгоиграющим рейсингом без границ. Скрестим пальцы. **PG**

КАРЬЕРА

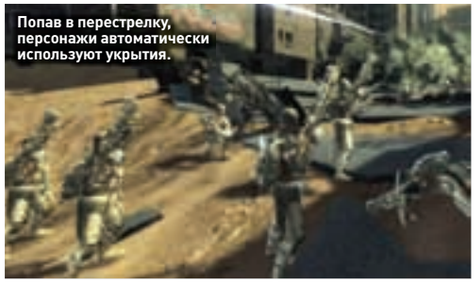
На бескрайних просторах мира Fuel расположено два десятка так называемых лагерей, вокруг которых и сосредоточены основные сюжетные заезды. Завершив соревнования в одной области, мы перемещаемся к другой и продолжаем зарабатывать топливо: в мире, где закончилась нефть, оно является универсальной валютой, позволяющей гонщикам покупать новые транспортные средства и всевозможные апгрейды для них.

Умный GPS-навигатор учитывает при выборе пути вид транспортного средства, тип ландшафта и погодные условия.

Тем, кто давно хотел почувствовать себя участником «Дакара», Fuel наверняка придется по душе.

А так выглядит Fuel сегодня.

Местный аналог Хищника шустро скачет по небоскребам и со знанием дела пускает кровь спецназу.


Попав в перестрелку, персонажи автоматически используют укрытия.

Часть антуражей живо напоминает Halo и Fallout.

STORMRISE

ВЕРТИКАЛЬ ВЛАСТИ

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
SEGA
РАЗРАБОТЧИК
Creative Assembly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Неожиданные новости об игре с пафосным названием Stormrise застали нашу редакцию врасплох: кто-то громко подавился бубликом, кто-то нервно захихикал под столом. Ваш покорный слуга Илларион Тимофеевич от неожиданности даже начал проверять в ноутбуке уровень масла (бдительным коллегам удалось спасти казенный агрегат). Не каждый день отцы легендарной серии Total War анонсируют ориентированные на консоли стратегии, не каждый.

Юниты передвигаются отрядами на манер Warhammer 40.000: Dawn of War.

Проясню ситуацию: продолжение исторической линейки никто не отменял и отменять не собирается. Просто пока основной состав Creative Assembly кует Empire: Total War, австралийское отделение компании ставит над жанром любопытнейший эксперимент, результаты которого геймеры увидят на Xbox 360, PlayStation 3 и, разумеется, на персональных компьютерах.

ЛЮДИ И МОНСТРЫ

Завязка достаточно тривиальна. Через несколько десятков лет мощнейший взрыв ядерной бомбы унес жизни большинства людей. Кто посторонее, те успели попрятаться по бункерам и спаслись. А сумевшие выжить на поверхности тугодумы подверглись сильнейшему радиоактивному заражению и начали необратимо мутировать (Creative Assembly пучками выдирала концепты для своей новой игры из десятка других проектов. Halo, Quake, Fallout – лишь самые явные доноры идей). Разумеется, зараженные, обнаружив у себя в один прекрасный день рога, копыта или еще чего похуже, затаили на более хватких братьев по разуму горькую обиду. Пропорционально генетическим изменениям крепчала и злоба, вылившаяся в итоге в жестокую войну между Саи (мутантами) и Эшелоном (всеми остальными) за господство над виртуальной планетой. По словам разработчиков, одиночная кампания (включая обучение) займет никак не меньше 10–12 часов, после чего игрок сможет смело окунуться в многопользовательскую игру 4 на 4 или кооперативное прохождение.

ЭТАЖОМ ВЫШЕ

Любопытная деталь: у Stormrise со среднестатистической RTS общего даже меньше, чем у кольчатого червя с жирафом. Игра пропагандирует многоэтажность карт или так называемую вертикальную стратегию. Идеальная в какой-нибудь Company of Heroes круговая оборона отныне неэффективна. Крыши зданий и подвалы – наилучшие участки для незаметных маневров. Там противник может запросто спрыгнуть сверху или выскочить снизу.

Некогда идеальная круговая оборона становится неэффективной – противник может запросто спрыгнуть сверху.

Факты

12 часов геймплея в одиночном режиме

9 юнитов на фракцию

3 типа экипировки на каждую боевую единицу

КОМАНДНЫЙ ГОЛОС

Пока коллектив Creative Assembly соображал, как бы организовать нормальную систему управления юнитами при помощи геймпада, конкуренты не дремали. В ближайшие месяцы должны появиться сразу две игры, использующие нестандартные схемы управления подразделениями: Tom Clancy's End War и World in Conflict: Soviet Assault. В новинки будет встроена система распознавания голосовых команд, что существенно разгрузит мышку.

Интерактивное окружение в Stormrise отсутствует.

В Stormrise по девять типов юнитов для каждой стороны. В трех различных комплектациях: стандартной, тяжелой и элитной. Сюда не входят боссы и герои с уникальными умениями и характеристиками.
Известный принцип «камень-ножницы-бумага» никто не отменял. У каждой боевой единицы есть свое предназначение. Скажем, танки легко справляются с артиллерией, но бессильны против авиации. Относительно универсальны только пехотинцы, что делает их уязвимыми перед любой техникой врага.

ХИЩНЫЕ АМБИЦИИ

Среди толп мутантов и гигантских монстров Саи особенно выделяются Призраки, созданные по образу и подобию Хищника из одноименного фильма. Эти несимпатичные ребята с ловкостью обезьян скачут по небоскребам, на время становятся почти невидимыми и очень эффективно вносят в ряды врага суматоху. Снайперы Эшелона им в подметки не годятся.

Зато у тех в ангарах припасены большие человекоподобные роботы. Экономике в игре уделяется совсем немного внимания, но она есть и играет не самую последнюю роль в победе. Подобно потерявшейся где-то на полпути к релизу Tiberium, по картам раскиданы вышки с условными ресурсами. Чем больше вышек под контролем, тем чаще приходят подкрепления и лучше амуниция. Захваченные позиции позволят укреплять и модернизировать.
И все-таки непонятно, что получится из Stormrise в итоге. Версия, представленная на E3 2008, напоминала скорее технологическое демо, и делать выводы о балансе на ее основе невозможно. При этом видно, что выглядит игра более тускло, чем Tom Clancy's End War, и схематичнее World in Conflict – не хватает красок и деталей. За время до релиза положение вещей если и изменится, то незначительно. А значит, главный козырь Stormrise – оригинальный геймплей. **PG**

КОНСОЛЬНЫЙ ДУХ

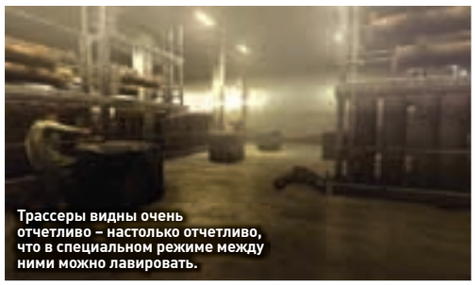
В первую очередь Stormrise создается для приставок, поэтому управление будет довольно специфическим – никаких рамок и мини-карт. На E3 2008 разработчики продемонстрировали консольную версию, где для основных команд и навигации использовались аналоговые рукояти геймпада. Ситуация с управлением на компьютерах пока туманна. Однако уже ясно, что поддержка приставочных рогаликов будет, а свободно перемещать камеру над полем боя не получится: она намертво привязывается к выбранному юниту.

Катаклизм почти не коснулся внешнего облика бойцов Эшелона...

Генетически модифицированный бегемот жаждет кровищи. И получит!

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

«Врагов много не бывает» – видимо, таким принципом руководствуется GRIN.


Трассеры видны очень отчетливо – настолько отчетливо, что в специальном режиме между ними можно лавировать.

Как Гибсон, так и его соперники могут вальсировать по этому дворику очень долго.

WANTED: WEAPONS OF FATE

ЗАКРУТИТЬ ПУЛЮ

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Warner Bros. Interactive Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
GRIN

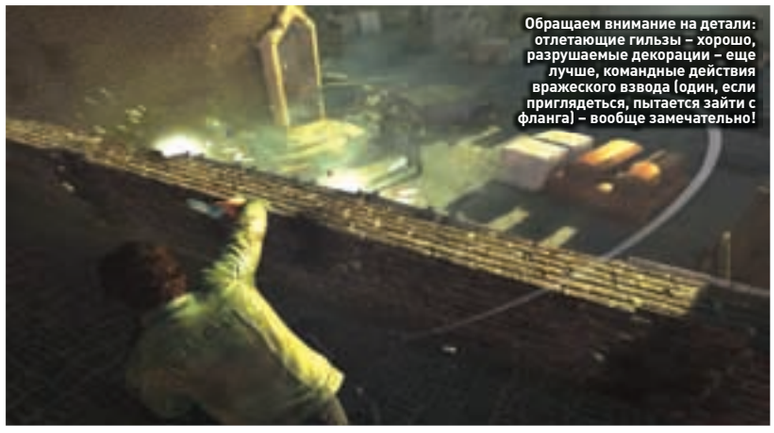
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.grin.se/news.aspx?i=88

ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 2008 года

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Уэсли Гибсон, главный герой игры, стреляющий по дуге

Wanted: Weapons of Fate – ребенок поздний: фильм Тимура Бекмамбетова (в российском прокате – «Особо опасен!») сошел с больших экранов несколько месяцев назад, а компьютерную игру по кинолицензии анонсировали не так давно. Интересно, что заставило команду GRIN, недавно получившую от нас крепкое дружеское рукопожатие за Bionic Commando Rearmed, попрать устои и заняться проектом всерьез? Нет чтобы выбросить на прилавки малоиграбельную поделку одновременно с выходом фильма (к чему мы все так привыкли)...


Обращаем внимание на детали: отлетающие гильзы – хорошо, разрушаемые декорации – еще лучше, командные действия вражеского взвода (один, если приглядеться, пытается зайти с фланга) – вообще замечательно!

ВСЕМУ СВОЕ ВРЕМЯ

Wanted: Weapons of Fate берет свое начало там, где кинолента «Особо опасен!» заканчивается. В шкуре простого офисного клерка Уэсли Гибсона, волею судеб и сложных родственных связей превратившегося в хладнокровного убийцу, мы продолжаем истребление неугодных во имя добра, действуя с нехарактерной для кабинетного работника грацией и пластикой ангела смерти.

Сюжет игры с неясной целью старательно держится в секрете (грядет фильм-сиквел?), но в такого рода проектах он, честно говоря, и не особо важен: на той же E3 демонстрировался уровень с бойней в самолете, после которого задавать вопросы об осмысленности происходящего все как-то постеснялись.

Это был очень необычный самолет: таинственные негодяи перерезали всех пассажиров рейса во время полета. К несчастью, Гибсон не смог предотвратить резню, но шанс наказать мерзавцев ему представился. Потрясенные журналисты восторженно охали, наблюдая, как во время перестрелки Уэсли случайно попадает в висящий на стене огнетушитель, а тот не просто взрывается, убивая одного из противников, но и разбивает иллюминатор. В результате случилась столь любимая режиссерами остросюжетных боевиков декомпрессия салона, и самолет превратился в настоящий ад. В образовавшуюся дыру

Интенсивность действия, стремительная смена декораций, очень высокий технологический уровень – налицо признаки породистого экшена.

Факты

1 режим игры – никакого онлайна

2 вида боя: дальний и ближний

8 часов интенсивного геймплея

1 парящий в воздухе самолет с мертвецами на борту

ВНАЧАЛЕ БЫЛ РИСУНОК

Зная прохладное отношение большинства наших соотечественников к такому направлению американской культуры, как графический роман, создатели и промоутеры фильма не очень-то афишировали факт, что «Особо опасен!» создавался на основе не слишком известного комикса. Точнее, графического романа, то есть «картинок не для детей». Автором Wanted является признанный мастер изобразительной новеллы Марк Миллар (Mark Millar); серия выходила с 2003 по 2004 год.

всосало сначала чемоданы и разбросанные вокруг мелкие вещи, а затем и еще одного врага; сверху посыпались кислородные маски. Гибсон, и бровью не поведя, двинулся дальше.

ОСОБО СРЕЖИССИРОВАННЫЙ

Выглядит игра под стать современным экшенам: завороженно охать от восторга и цокать языком нам предстоит чуть ли не каждую минуту – все как в кино. Удивляет качество исполнения: мы пока не привыкли к тому, чтобы по мотивам фильмов выходили проекты ААА-класса, меж тем Wanted: Weapons of Fate метит именно в эту категорию. Интенсивность действия, большое количество острых событий на единицу игрового времени, стремительная смена декораций, очень высокий технологический уровень – налицо признаки породистого экшена, а не рекламного продукта средней руки. Об этом же говорит и нетривиальная система развития главного героя: Гибсон обладает особыми умениями (в том числе, разумеется, в его аресенале и знаменитый выстрел из-за угла), для использования которых необходимо набрать достаточное количество очков опыта. Если мы, к примеру, какое-то время успешно прячемся и остаемся незамеченными – открывается режим «убийцы», позволяющий исполнить незаметный смертельный удар, вплотную приблизившись к невнимательному противнику. И никакой жалости к чувствам зрителей: в той же демке на E3 было показано крупным планом, как Гибсон вонзает нож в глотку одному из врагов: свидетели клянутся, что таких фонтанов крови они не видели очень давно.

СОВРЕМЕННЫЙ ШУТЕР

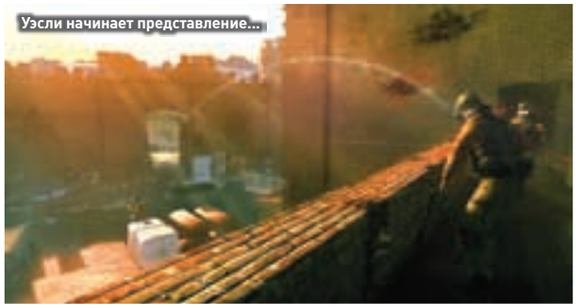
Сами разработчики называют Wanted: Weapons of Fate современным шутером, хотя фактически игра представляет собой типичный жанровый сплав стрелялки от третьего лица и стелс-экшена, а также доброй полдюжины тематических аттракционов, включая (вполне вероятно) управление различными транспортными средствами и модные контекстные мини-игры (в них от игрока требуется нажимать в определенной последовательности кнопки, как в Fahrenheit и Resident Evil 4). То, что уже показали широкой публике, приятно удивляет, так что отбросим скептицизм по отношению к играм по фильмам и будем надеяться на лучшее. **PG**

Всевозможным укрытиям в игре отводится особая роль: пуля – она и есть пуля, одной в голову даже такому сверхчеловеку, как Гибсон, будет вполне достаточно.

ФИЛЬМ, ФИЛЬМ, ФИЛЬМ

Игра, которую создают в GRIN, имеет с первоисточником довольно мало общего. Созданный Милларом мир брутален даже по меркам совсем не детского фильма Бекмамбетова, и основной упор в работах художника делается именно на изучении природы насилия. Миллар в своеобразной манере пытается ответить на вопрос: возможно ли достижение благой цели с помощью крови? Один из главных лозунгов Братства ткачей, членом которого стал Гибсон, звучит так: «Убить одного, чтобы спасти тысячи». И фильм, и игра, конечно, от таких глубоких моральных проблем весьма далеки.

Тот самый выстрел с вращением: виртуальный оператор услужливо сопровождает пулю до места назначения.



Уэсли начинает представление...

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПАРТНЕРЫ

РАДИО NRJ ЕКАТЕРИНБУРГ 104.2FM

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ

РЕКЛАМА

Первая мультиплатформенная игра,
созданная **отечественными** разработчиками.

PC–версия уже в ноябре.

http://whitegold-game.com

© 2005-2008 Deep Shadows Ltd. All rights reserved.© 2008 «Бестселл» Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1995 Образована компания Interworld Productions.

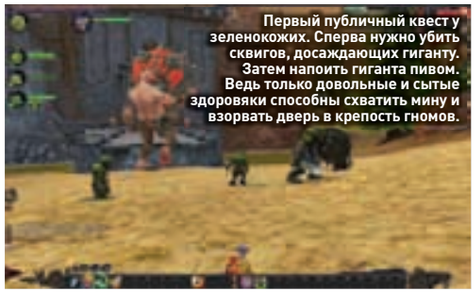
1997 IP переименована в Mythic Entertainment.

2001 Вышла Dark Age of Camelot.

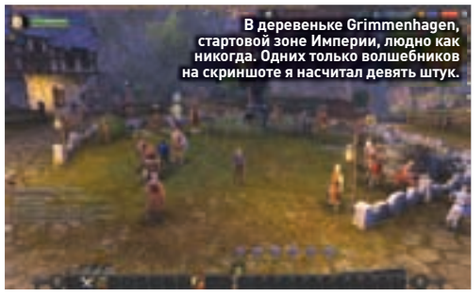
2005 Началась разработка Warhammer Online.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

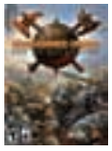
В золотом сундуке награда за выполненный публичный квест. Видишь, как его обступили игроки? Однако мешки с призами достанутся не всем.



Первый публичный квест у зеленокожих. Сперва нужно убить сквигов, досаждающих гиганту. Затем напоить гиганта пивом. Ведь только довольные и сытые здоровяки способны схватить мину и взорвать дверь в крепость гномов.



В деревеньке Grimmenhagen, стартовой зоне Империи, людно как никогда. Одних только волшебников на скриншоте я насчитал девять штук.



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

ММО С ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ЛИЦОМ

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ В США
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В ЕВРОПЕ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Mythic Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 2.5GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) уровня GF7600GT с поддержкой пиксельных шейдеров 2.0, 15Gb места на HDD, интернет-соединение 128 kbit/s
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.war-russia.ru
ПОХОЖЕСТЬ
Dark Age of Camelot, World of Warcraft
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Пол Барнетт (Paul Barnett), креативный директор EA Mythic

На одном из форумов я встретил высказывание, что игрокам Warhammer Online либо сразу нравится, либо немедленно вызывает отторжение. Естественно, так не бывает: даже однопользовательскую игру сложно оценить с первого взгляда. Что уж говорить об ММО, которая с выходом очередного патча может сильно измениться и в лучшую, и в худшую сторону... Последнее, конечно, маловероятно, если разработчик правильный. А мы имеем все основания верить, что Mythic – правильный разработчик. Иначе с чего бы у Dark Age of Camelot через семь лет после выхода было больше 50 тысяч подписчиков, а запуск WHO прошел практически идеально? Но не будем обольщаться сверхуспешным стартом игры и окончательный вердикт вынесем через несколько месяцев, когда будет понятно, куда движется проект.

КРУГОМ ВОЙНА

«Если на тебя напал враг, убей его, а потом разбирайся, что к чему», – гласит надпись на одном из экранов загрузки. В этом вся Warhammer Online. Авторы не грузят игрока длинной предысторией (желающие докопаться до истины могут прочесть ее на официальном сайте проекта), а дают в руки меч и пинком отправляют в бой. Здесь не нужно прокачивать персонажа, выполняя десятки однотипных квестов, а затем собирать крутую экипировку, снова и снова убивая одних и тех же монстров. PvP – вот оно, на расстоянии клика: нажал кнопку, и ты уже в сценарии, который ставит перед тобой уникальную задачу. Захват контрольных точек, битвы за артефакт, уничтожение вражес-

Стычки один на один здесь не редкость, но основной фокус игры – масштабные сражения, в которых побеждают отряды.

Факты

3 линии фронта

2 противоборствующие стороны

6 уникальных рас

20 различных классов персонажей

Пушки или арбалеты есть у всех рас. Но у гномов, по-моему, самые симпатичные орудия. Сразу видно, что бьют далеко и больно.

Бочки с пивом – единственное, что у гномов больше пушек. То, что дварфы рождаются с бородой, почти доказанный факт. Пьют тоже с пеленок, что ли?

ких укреплений и даже банальный захват флага выглядят свежо и оригинально, ведь главное здесь не победа, а командная игра. И когда схватка заканчивается со счетом 499:500, глупо делить игроков на победителей и проигравших – все они получили одинаковое удовольствие.

WAR подтверждает народную мудрость «Один в поле не воин». Это понимаешь едва ли не с первых минут игры. И хотя стычки один на один тут не редкость, основной фокус игры – масштабные сражения, в которых побеждают не персонажи, а отряды. Warhammer жестоко наказывает одиноких рэмбо – при встрече с превосходящими силами противника даже гигантская белая акула вмиг склеивает ласты. А любая смерть на руку врагу – за убийство оппонентов персонажи получают не только славу (renown) и соответствующие ранги, но и обычный боевой опыт. А еще на тушках поверженных игроков можно найти очень приличную экипировку. Но не беспокойся, при смерти ты не теряешь вещи – трофеи генерируются самой игрой. Так что до максимального уровня можно прокачаться, не сделав ни одного квеста. Очевидно, получение опыта в PvP полностью избавляет игру от еще одной болезни: твинков (twink – персонаж, обладающий лучшей для его уровня экипировкой, благодаря чему он значительно сильнее других игроков). Нет смысла тратить массу усилий на улучшение оружия и брони, если ты вскоре получишь следующий уровень.

ДЕЛА НАШИ ДЕНЕЖНЫЕ

WAR не из тех MMO, что способствуют шмотничеству и накоплению богатства. Во-первых, с деньгами здесь проблем нет: 15 золотых на покупку лошади у меня накопилось уже к 16-му уровню (оседлать скакуна можно с 20-го уровня персонажа). Во-вторых, в награду за задания дают только вещи, кото-

БУДЬ ОТЛИЧНЫМ!

В силу сложности реализации разработчики отказались от изменения внешности аватара с ростом его ранга. Однако трофеи никуда не делись: на «кукле» персонажа для них предусмотрено пять ячеек, открывающихся по мере получения уровней. Также можно перекрашивать экипировку – простор для творчества здесь практически безграничен. Если на младших уровнях представители одного и того же класса выглядят близнецами, то уже на 15-м ранге сложно встретить похожих персонажей.

Говорят, вертолет изобрел Леонардо Да Винчи. Вранье! Хотя... если он был гномом...

Если речь заходит о мореплавании, то здесь правят бал темные эльфы. И корабли у них самые красивые. Не чета бочонкам Империи или пароходам гномов.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 8.7

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» НЕТ

Убойная фраза:

«Я предположил, что подписчиков будет 3 миллиона. Если угадаю, сорву куш в офисе, а это почти 27 долларов!»

Пол Барнетт

рые может использовать твой класс. Не спорю, это несколько казуально, но ужасно удобно. Сами поручения на удивление приятны: тебя не просят извести популяцию белых кроликов или вырубить сосновый бор. Максимум поручат убить десяток-другой монстров (или игроков, хе-хе) либо же отыскать некий предмет. Причем заданий на удивление много (особенно для PvP-ориентированной игры), каждое предваряет интересная история, а выполняются они быстро. Особенно радуют квесты у зеленокожих: то попросят засунуть гнома в бочку и спихнуть с обрыва в воду, то – грибов ядовитых насобирать.

Помимо обычных заданий есть длинные цепочки, в конце которых тебя ждет отличная награда, а также публичные (public) квесты, рассчитанные на группу или даже рейд из 10–20 игроков. Подобные задания состоят из нескольких этапов и выполняются в определенной зоне. Принять участие в них может каждый оказавшийся поблизости игрок. К сожалению, механизм распределения наград за «паблики» оставляет желать лучшего: пришедший под конец квеста персонаж может получить лучший мешок с трофеями, в то время как игрок, честно отработавший во всех этапах задания, останется с носом. Помимо наград в публичных квестах ты зарабатываешь влияние (influence) – за него также дают отличные вещи. Впрочем, изредка заглядывать на аукцион тоже не повредит – надо же где-то тратить деньги. Но обычно практически вся экипировка добывается в боях. Даже создание предметов (зелий и талисманов) не требует особых временных затрат и служит приятным дополнением к «основному блюду» – битвам за территории.

СНОВА В БОЙ

Каждая зона может контролироваться одной из сторон: Order или Destruction. Все зависит от того, у кого больше очков, заработать которые можно, выполняя квесты, побеждая в PvP-сражениях, захватывая контрольные точки и замки. Так получилось, что практически на всех серверах представители Destruction в большинстве. Хотя классы сторон являются зеркальными (для каждого из десяти классов у Order найдется аналог у Destruction), игроки предпочитают злых героев – уж больно они колоритные. Соответственно большинство зон находятся под их контролем – так и до разграбления вражеской столицы недалеко. С другой стороны, тактика в WAR играет важную роль, и маленькие отряды уже не раз побеждали большие неорганизованные силы противника. Это еще одна причина не делать опрометчивых заявлений, а взглянуть на игру, когда большинство игроков достигнут максимального, 40-го, ранга. Ясно одно – среди всех многопользовательских игр PvP в Warhammer Online является одним из самых интересных и доступных. Главное – имеет конечную цель (победа твоей стороны и нападение на вражескую столицу).

ЛОЖКА БАГОВ

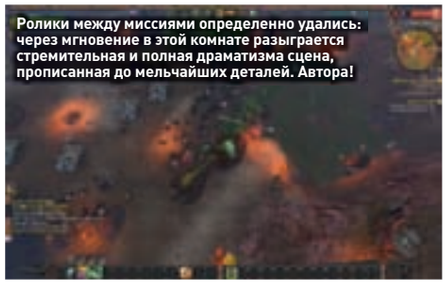
Даже если забыть о том, что ради скорейшего выпуска разработчики убрали из игры четыре столицы (оставив по одной у каждой из сторон) и четыре класса, нельзя не признать: в игре есть недоработки. Как правило, сильно они не мешают, но серьезные проблемы вроде периодических «падений» клиента или лагов в крупных сражениях здорово раздражают. Да и мелкие недочеты тоже не радуют: например, почта в игре сделана крайне неудобно.

В остальном же Warhammer Online является великолепной игрой, и подробно рассказать о ней на трех страницах не представляется возможным. До встречи через месяц, когда мы вернемся к WAR в онлайн-дневниках!

P.S. Мы решили пока не ставить оценки. MMORPG живут долго, и объективно оценить WAR на запуске невозможно. Российская премьера «Warhammer Online: Время возмездия» состоится в начале следующего года. Тогда мы вернемся к игре и составим окончательное и авторитетное «мнение редакции». **PG**

МИРЫ WAR

Уже традиционно мы посвящаем врезку типам серверов игры. По сути, их два: Core RvR и Open RvR (оба существуют и в варианте RP – для любителей отыгрывать роль). Core – игра в том виде, как она задумывалась самой Mythic. Битвы между игроками разрешены только в RvR-зонах и сценариях, потому, если хочешь расслабиться и заняться квестами, тебе никто не помешает. Желающие пощекотать себе нервы могут включить PvP-флаг, это позволит врагам атаковать персонажа. Также флаг автоматически включается при нападении на другого игрока. А если твой уровень выше уровня RvR-зоны, ты превратишься в курицу, так что обижать малышей не получится. Правила Open RvR дают больше свободы и порадуют воинственных персонажей. Битвы между игроками разрешены везде, за редким исключением вроде стартовых зон. А в курицу ты превращаешься, если разница в уровнях совсем уж запредельная.



Ролики между миссиями определенно удались: через мгновение в этой комнате разыграется стремительная и полная драматизма сцена, прописанная до мельчайших деталей. Автора!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	Ваааах!
ГРАФИКА	Передает атмосферу
ЗВУК И МУЗЫКА	Можно слушать
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	Война повсюду
ИНТЕРФЕЙС	Информативный

Масштабные сражения и захват замков, широкий простор для разработки боевых тактик, отсутствие заведомо слабых классов, масса контента.

Недочеты в интерфейсе, рваная анимация, плохая оптимизация клиента игры – в целом WAR требует еще немного шлифовки.

Оценку получит в следующем году официальный российский релиз.

Лучшая реализация масштабных PvP-боев в фэнтезийных MMORPG.

У нормальных людей – белка в колесе. А наши зеленые товарищи умудрились засунуть туда тролля.

© 2008 Activision Publishing, Inc. Activision и Call of Duty являются зарегистрированными торговыми марками Activision Publishing, Inc. Все права защищены. Все прочие торговые марки и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Windows, the Windows Vista Start button и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний Microsoft. Games for Windows и логотип the Windows Vista Start button используются по лицензии Microsoft. NINTENDO DS, Wii и логотип Wii являются торговыми марками NINTENDO. Все прочие торговые марки и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены. Activision не несет ответственность за доступность сетевой игры и может изменять или закрывать онлайн-сервисы без предварительного уведомления, например, по соображениям экономики в том случае, если на сервере спустя время станет мало игроков.

Исключительные права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск». 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д. 10, корп. 1. По вопросам продаж экземпляров программы для ЭВМ, а также для Wii и DS обращайтесь по телефону: (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: zakaz@nd.ru.

Исключительные права на распространение программы на территории России и стран СНГ на платформах Xbox 360, PLAYSTATION 3 и PlayStation 2 принадлежат компании «Софт Клаб». Оптовые продажи осуществляются ООО «Ритэйл Сёрвис». Телефоны офиса продаж: +7(495) 981-3933 (многоканальный); +7(495) 981-2370 (многоканальный); +7(499) 238-3589. E-mail: sales@retservice.ru

реклама

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДРА КОСТ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000 — Основана компания Climax Racing.

2006 — Climax Racing куплена Disney Interactive Studios.

2007 — Climax Racing переименована в Black Rock Studio.

PURE

АКРОБАТИЧЕСКИЙ ЭКСТРИМ

ЖАНР ИГРЫ
Racing

ИЗДАТЕЛЬ
Disney Interactive Studios

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games

РАЗРАБОТЧИК
Black Rock Studio

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–16

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.purevideo-game.com

Black Rock Studio, ранее известная как Climax Racing, уже набила руку на создании гоночных аркад – с момента основания она отличилась в этом жанре выпуском серии мотогонок MotoGP. Став частью Walt Disney Company, разработчики увеличили количество колес в два раза, а зрелищность – в сотни, представив нашему вниманию проект Pure.

ATV (All Terrain Vehicle) – транспортное средство для езды по бездорожью (известное широкому кругу читателей как квадроцикл), очень почитаемо любителями активного и экстремального отдыха. Владельцы ATV специально съезжают с ровной асфальтированной дороги, чтобы насладиться ландшафтом, не потревоженным цивилизацией. В Black Rock решили, что идея устроить на квадроциклах гонки хороша, а гонки с выполнением акробатических трюков – еще лучше. Они не ошиблись.

ИТАК, ПРИСТУПИМ!

Веселье начинается сразу – нам предлагают совершить небольшой тестовый заезд, мол, хотим посмотреть, на что ты способен. Надо значит надо! Проезжаем трассу, попутно стараясь привыкнуть к управлению и особенностям этого средства передвижения. После успешного завершения испытания нас признают годными к участию в гонках и позволяют начать игру.

Одна из главных особенностей Pure – очень живой игровой процесс. Человек на квадроцикле не бездушная модель, покорно выполняющая наши команды, – и это мы поймем на этапе выбора персонажа. Нашему вниманию предстанет несколько гонщиков (среди них будут и девушки), причем у каждого своя история, которую поведает голос за кадром. Не стоит ломать голову на первом этапе – перед любым заездом у нас будет возможность сменить персонажа. Выбор сделан, и нас перемещают в гараж – настало время создать собственный ATV.

Разработчики сделали все, чтобы Pure действовала как инъекция адреналина.

Факты

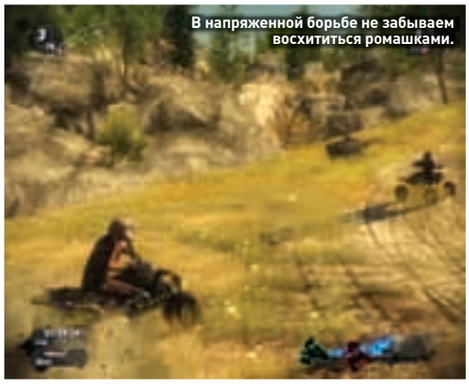
3 вида гонок на каждом этапе

4 класса квадроциклов

6 персонажей на выбор

10 этапов на пути к мировому первенству

И кто же из них в этот раз будет первым?


В напряженной борьбе не забываем восхититься ромашками.

Вот к чему может привести неправильное приземление.

Процесс сборки квадроцикла достаточно прост, но безумно увлекателен. Есть возможность выбора почти каждой детали, вплоть до мелочей. Ориентироваться стоит на тип гонки, в которой будет участвовать твой ATV: для спринта понадобится скорость, а вот во фристайле нужен квадроцикл, разработанный для выполнения трюков. Постепенно в гараже будут открываться новые слоты, так что появится возможность иметь свой ATV практически для каждой гонки. Любители красоты не только внутренней, но и внешней тоже найдут чем заняться – почти каждый элемент квадроцикла можно покрасить. Цветовая гамма не слишком велика, но и этого хватит, чтобы создать собственный неповторимый стиль. Кроме того, со своей конфигурацией ATV можно побороться с реальными противниками в мультиплеере и доказать, что ты способен обойти не только компьютерных преследователей.

Новенький квадроцикл готов, он поблескивает на солнце и торопится вступить в схватку с дорогой. Тем временем нам объясняют суть предстоящего действа. Путь к вершине гоночной славы преграждают десять этапов, каждый из которых включает определенное число заездов. Набрав нужное количество очков на одном этапе, мы открываем следующий. Конечно, желательно везде приходить первым, но второе и третье призовые места тоже сгодятся.

После каждой удачно завершенной гонки попадаем на раздачу призов – в гараже появится новый слот или же более продвинутая деталь для нашего ATV. Кроме того, мы повышаем свое место в общем рейтинге – там всего 100 позиций, и не секрет, что каждому хочется стать первым.

КЛАССЫ КВАДРОЦИКЛОВ

Всего доступно четыре класса: A, B, C и D, причем D – самый низкий. С переходом к каждому новому классу (это происходит в гараже при очередном апгрейде) твой ATV значительно улучшает характеристики и может участвовать в ранее недоступных этапах. Поэтому позаботься о том, чтобы в твоем гараже было как минимум по одному квадроциклу каждого класса.

ТАНЦЫ В ВОЗДУХЕ

Главная фишка Pure – акробатические трюки, которые мы можем выполнять во время гонки. В нижней части экрана присутствует так называемая шкала энергии – она постепенно заполняется при успешном выполнении трюков. Чем больше накопленной

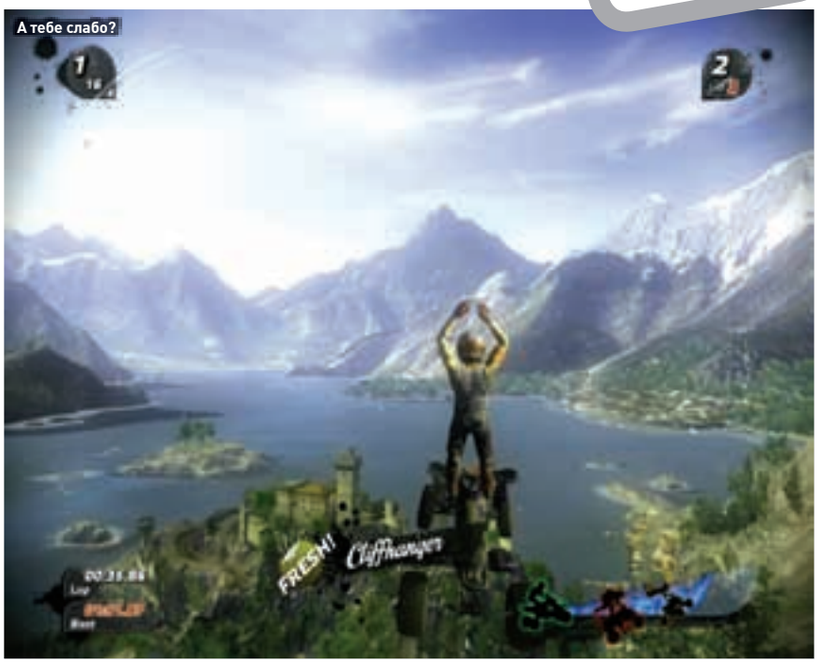
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.4**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **8.1**

Трюк удался – гонщик ликует!

Противники нагло подрезают.


А тебе слабо?

энергии, тем более изощренные кульбиты становятся доступными. Энергию, накопленную с помощью акробатики, можно потратить на придание дополнительной скорости квадроциклу – это суперускорение в игре называется boost. Использовать его полезно не только в попытке оторваться от преследователей, но и перед трамплином – тогда прыжок будет выше и дольше.

Всего в Pure доступны три типа заездов: sprint, race и freestyle. Sprint состоит из пяти небольших, но извилистых кругов, где важна скорость квадроцикла и его маневренность. В заезде типа race количество кругов уменьшается до трех, зато увеличивается их продолжительность – в нем есть место и классической гонке, и исполнению трюков. Но самый увлекательный и зрелищный заезд в каждом этапе – freestyle. Здесь все направлено на демонстрацию акробатического мастерства. За выполнение трюков мы получаем очки, количество которых определяет наше место в итоговой таблице результатов. Заезд ограничен во времени, но это время ты определяешь сам. Дело в том, что в начале гонки всем выдается определенное количество топлива, которое потихоньку расходуется. Восполняется оно (правда, не совсем) по завершении каждого круга, но в процессе заезда можно ловить бонусные монетки, позволяющие заморозить расход топлива на несколько секунд. Кроме заморозки можно поймать удвоение очков, супертрюк или дополнительный заряд энергии. Единственное серьезное препятствие – собранные до тебя бонусы появляются на прежнем месте не сразу, есть риск не успеть схватить нужную монетку. Таким образом, продолжительность заезда во многом зависит от ловкости игрока – копи энергию, взлетай повыше, чтобы собрать максимальное количество бонусов, выполняй побольше трюков – и призовое место практически обеспечено.

ХЛЕБА И ЗРЕЛИЩ

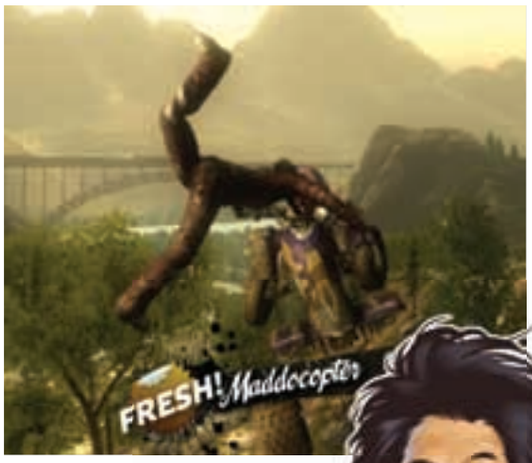
Разработчики сделали все, чтобы Pure действовала как инъекция адреналина. Музыка, звучащая не только в процессе гонки, но и во всех меню, подобрана просто идеально – ритмы сливаются с бешеным темпом заезда и лишь подогревают азарт. Но звуки – это не только фоновая мелодия и шум двигателя. Персонаж, которым мы управляем, ведет себя очень живо и реалистично – при удачном выполнении трюка или обгоне противника он восторженно кричит, размахивает руками и подначивает преследователей. При столкновении гонщики позволяют себе пару фраз в резком тоне (хотя, сколько я ни напрягалась, ругательств так и не услышала).

Визуальная картинка вызывает не менее восторженные эмоции. Гонки проходят во всех уголках земного шара: в США, Италии, Таиланде. Детализация трасс впечатляет – воспарив с очередного трамплина, можно окинуть взглядом пейзажи невероятной красоты – благодаря им прыжки достигают наибольшего эмоционального эффекта.

Pure получилась зрелищной и очень увлекательной аркадой – Black Rock потрудилась на славу, чтобы создать очередной (в своем жанре) шедевр, на который стоит равняться многим разработчикам. **PG**

ТРЮКИ

Совет от души – попробуй совершить заезды всеми предлагаемыми персонажами. Дело в том, что у каждого из них имеется свой уникальный трюк, наблюдать который истинное наслаждение. А вот повторить его не так уж просто – все трюки выполняются комбинацией определенных кнопок, и чем сложнее трюк, тем больше времени требуется на его завершение. Поэтому, перед тем как произвести впечатление на окружающих своими акробатическими этюдами, убедись, что ты прыгнул максимально высоко и до приземления еще долго. Кстати о приземлении. Если не выполнишь его правильно, наш подопечный вылетит из ATV и награды за прыжок ты не получишь. А во многих случаях это означает еще и потерю своей позиции – придется догонять. В процессе полета квадроциклом можно управлять – наклонять его в разные стороны, что позволит тебе приземлиться под правильным углом.



Сколько еще аппетитных трамплинов впереди!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Графика, музыка, геймплей – все на высоте. А какие полеты! Адреналин бушует в крови, нервы на пределе.

Игра отнимает уйму времени, ведь оторваться невозможно. Любители симуляторов посетуют на совсем уж неправдоподобную физику.

9.0

Отличная, зрелищная гоночная аркада, must have для любителей драйва и адреналина.

Те самые бонусы, что доступны в гонке Freestyle.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

© 2008 ЗАО "1С". Игра разработана Unicorn Games. Все права защищены. Реклама

www.13century.com

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999 Основана компания Crytek.

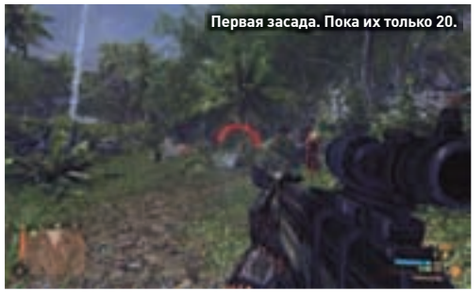
2004 В продажу поступает Far Cry.

2007 Компания объявляет об открытии студии-сателлита в Киеве.

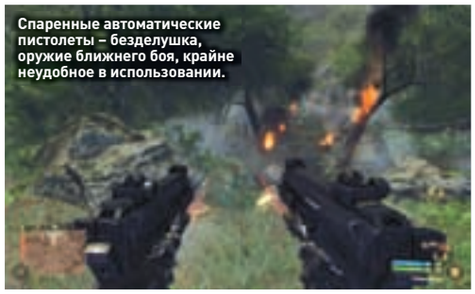
ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Управлять транспортом стало несколько сложнее: всегда найдется куст, из-под которого выпрыгнет недружественный танк.

Видео-рецензия на диске!



Первая засада. Пока их только 20.



Спаренные автоматические пистолеты – безделушка, оружие ближнего боя, крайне неудобное в использовании.

CRYSIS WARHEAD

ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ

ЖАНР ИГРЫ
FPS
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Crytek
ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD, цифровая дистрибуция
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–32
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
crysiswarhead.ea.com
ПОХОЖЕСТЬ
Crysis, Far Cry

Прошлогодняя Crysis запомнилась парой ярких впечатлений: во-первых, прикосновением к чему-то настолько большому, масштаб чего оценить мы на тот момент были не в состоянии, во-вторых – эмоциональной выхолощенностью, пугающим равнодушием к чувствам игрока.

РАЗДВОЕНИЕ ЧУВСТВ

Настолько холодной и отстраненной игры общественность не видела очень давно: сравнить Crysis можно с гигантским музеем, где зрителя сопровождает экскурсовод с тремя высшими образованиями: он смотрит на нас свысока, ведет по коридорам, от которых сердцу в груди становится тесно, просит не кашлять на картины и легким жестом указывает на дверь. Сеанс общения с вечным оказался коротким, неуютным и очень-очень дорогим: многим билет в Crysis до сих пор не по карману.

Crysis Warhead – вторая попытка примирить идеал с обыденностью. Не продолжение, но спин-оф; не развитие, но переосмысление. Идея понятна: подружить Crysis со среднестатистическим компьютером, а значит с большей частью игрового сообщества. Вместе с тем авторам требовалось доказать, что переживания в игре могут и должны быть неподдельными, а сам процесс – веселым и ненатужным. Получилось?

ПОКА ВСЕ ДОМА

Сложно сказать. С одной стороны, сержант Сайкс по прозвищу Псих и в самом деле оказался человечнее полуробота Номада, с другой – человек непосвященный вряд ли отличит первые полчаса Crysis от Warhead: та же ночная прелюдия с корейцами, пляжем, джипами и пропагандистской радиостанцией, которую опционально можно уничтожить. Зачем продавать тот же кусок кода дважды – вопрос интересный, зато сравнивать оригинал и дополнение в таких условиях очень легко. Здесь Warhead выигрывает с внушительным отрывом: графический мотор игры существенно оптимизирован и выдает впечатляющую картинку на вполне себе скромной системной конфигурации. Хотя, разумеется, ни о каких обещанных 35 кадрах в секунду на 600-долларовой машине речи и быть не может. Количество действия на квадратный дюйм экрана иной раз заставляет в растерянности оглядываться по сторонам, а размеры доступной территории и впрямь внушают уважение.

Последнее означает, что неприятель может оказаться везде: справа, слева или вон за той сопкой и неприятелем этим может быть что угодно, вплоть до крупнокалиберной бронемашины (в первой же, между прочим, миссии). Как с ними разбираться, исключительно наше дело: порядок и способ уничтожения противника можно выбрать совершенно любой. Благо уже через десять минут после начала игры Псих несет на себе спаренные пистолеты-пулеметы, штурмовую винтовку, еще одну штурмовую винтовку, дробовик, ручные гранаты, пластиковую взрывчатку и гранатомет (ради дробовика, впрочем, одной винтовкой придется пожертвовать) да еще по ходу дела прикручивает к оружию оптический прицел, тактический блок, стратегический глушитель и с пол-

Неприятель может оказаться везде: справа, слева или вон за той сопкой, и неприятелем этим может быть что угодно, вплоть до крупнокалиберной бронемашины (в первой же, между прочим, миссии).

Факты

1 усовершенствованный искусственный интеллект

2 старых врага – корейцы и инопланетяне

2 полноценные игры по цене одной

дюжины всевозможных улучшителей и усилителей.

КРИТИЧЕСКАЯ МАССА

Сделано это с очевидной целью: весь масштаб и эпос оригинальной Crysis решено было уплотнить до пяти часов интенсивного геймплея. Мысль спорная, но для проекта, несомненно, выигрышная: насыщенность Warhead действием – умопомрачительная. И, наверное, никто уже не упрекнет Crytek в пресловутом «музейном» подходе («посмотрите налево, посмотрите направо, на этот взрыв мы потратили десять человеко-часов и полмиллиона долларов»): незабвенный нанокостюм подается безо всякого пафоса как нечто совершенно обыденное и от этого только хорошеет. Кстати, если Номад и сам по себе был настоящей машиной разрушения, то Психу без помощи чудо-скафандра приходится весьма тяжело – улепетывать на сверхзвуковой скорости от какого-нибудь корейского баги ему не привыкать. И, если честно, в Warhead использование сверхспособностей гораздо приятнее на вкус – к ним прибегаешь куда чаще, чем в Crysis, причем это не всегда обусловлено сложившейся на поле боя ситуацией. Просто приятно, и все тут. Сами схватки-перестрелки практически не изменились: кровь и плоть Crysis остались неизменными. Врага все так же ловим по движениям в кустах, по вздрогнувшим листьям пальм и бегущим врассыпную курицам; даже удивительно, как это фирменное непрямое воздействие на игрока стало обыденным и практически обязательным для любого современного шутера. Конечно, пытались многие, но именно у Crytek получилось создать игру, где по движению тени на песке определяется траектория перемещения противника. Обещанное обновление арсенала в этом смысле никакой особой роли не сыграло: македонская стрельба с обеих рук не внесла – да и не могла внести – никаких корректировок в тактическую схему поведения игрока. Крадемся (бежим, едем), натыкаемся на группку солдат, переживаем вкусные десять минут свинца и крови. Все по-прежнему просто.

С ИСПРАВЛЕНИЯМИ

Итак, что же имеем в итоге? Если говорить коротко, то имеем работу над ошибками. Crysis Warhead нельзя назвать событием, равно как и полноценным продолжением или новым взглядом на жанр как таковой. Это прежде всего результат кропотливого труда, вещь в себе – те, кто неполный год назад бросал в сторону Crysis обидные слова, должны оценить это особенно. Те же, кто с брендом встретится впервые, разочарованы не будут: они получат очень красивый (самый, наверное, красивый на текущий момент) боевик от первого лица с великолепными сюжетом и декорациями. Если кто-то ждет от Warhead большего… что ж, вынуждены огорчить: чудеса случаются крайне редко; чудес же по цене 30 условных единиц не бывает вовсе. **PG**

Crysis Warhead нельзя назвать событием или новым взглядом на жанр как таковой.

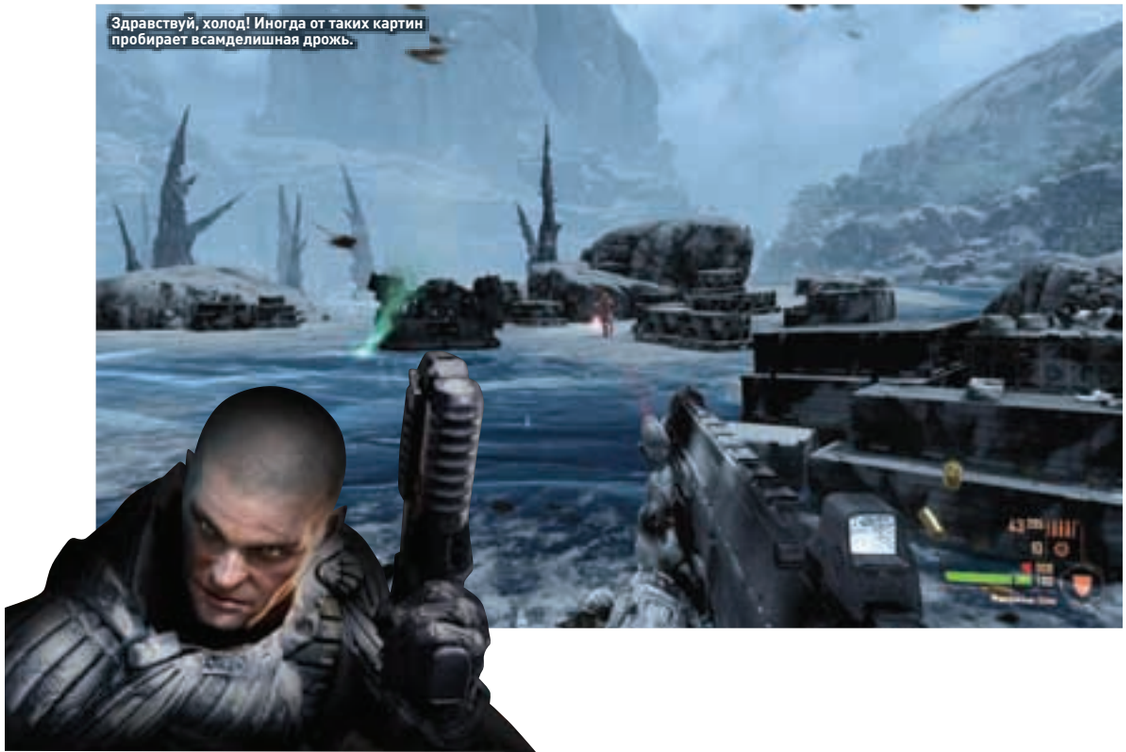
БОНУС!

Приятным сюрпризом для купивших Warhead станет наличие в коробке с игрой еще одного диска. На нем вынесенная под отдельную торговую марку сетевая составляющая игры – Crysis Wars. Амбиции проекта становятся ясны уже после масштабного вступительного ролика: не иначе как Crytek замахнулась на славу Battlefield? Внушительных размеров карты, возможность управлять всеми доступными транспортными средствами, прекрасный выбор режимов игры… Потенциал у Crysis Wars, конечно, огромный. Но следует признать, что над игрой еще работать и работать: если с сетевым кодом у нее все в порядке (несмотря на немалые системные требования, вполне комфортно чувствовать себя можно со скоростью соединения от 512 Кбит/с), то механика явно пробуксовывает. Пока что Crysis Wars напоминает безумную кучу-малу – словно несколько десятков детей заперли в комнате, полной игрушек, и дали этим детям абсолютную свободу. Интересно, азартно… но бестолково.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.5**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **8.4**



Здравствуй, холод! Иногда от таких картин пробирает всамделишная дрожь.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★★½ 9.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Смертельный номер – сверхтехнологичная игра для среднестатистического компьютера! Системные требования стали менее высокими, а графика только улучшилась. Мистика…

Короткая сюжетная кампания, отсутствие новых идей (по сравнению с оригинальной Crysis), запредельная серьезность, невнятный мультиплеер.

8.0

Обязательная программа для тех, кто в свое время не успел. Достойно.

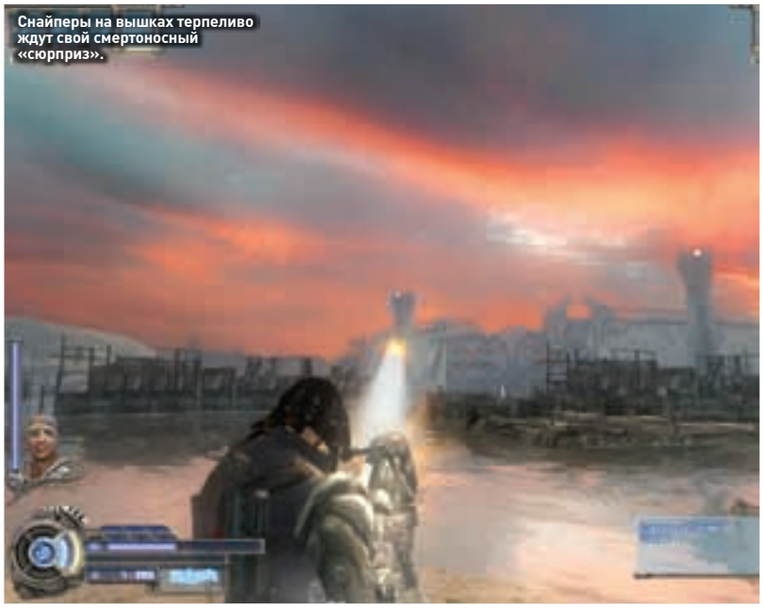
2005 Создана команда Creoteam. Главные лица: Антон Шеховцов, Роман Гунявый, Сергей Савяк.

2006 Игра Collapse: Devastated World получает награду «Лучшая игра КРИ'2006 без издателя».

2008 25 сентября выходит экшен «Коллапс: Разрушенный мир» на территории России.

ТЕКСТ: ВЛАДИМИР КАРПОВ

Миниган отлично подходит для разгона массовых демонстраций.


Снайперы на вышках терпеливо ждут свой смертоносный «сюрприз».

ОГНЕМ И МЕЧОМ

КОЛЛАПС: РАЗРУШЕННЫЙ МИР

ЖАНР ИГРЫ
Non-Stop Action

ИЗДАТЕЛЬ
Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Creoteam

ПОЙДЕТ
Процессор 2.2GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.collapse-game.com

ПОХОЖЕСТЬ
Jedi Knight: Jedi Academy, Rune, Army of Two

Признаться, я всегда недоверчиво воспринимал так называемые экшены от третьего лица. То ли мешали предрассудки: дескать, по-настоящему погрузиться в атмосферу крутого боевика можно только благодаря виду «из глаз». То ли впечатление портили неприятные обстоятельства вроде непослушной камеры, норовящей то уткнуться в могучую подмышку героя, то взмыть птицей в небеса, – не знаю. Но до дня, когда на жестком диске моего компьютера всеми своими четырьмя гигабайтами вольготно не разлегся замечательный украинский боевик «Коллапс», игры подобного жанра я игнорировал.

РЫЦАРЬ БЕЗ СТРАХА И УПРЕКА

Взяв за основу всеми любимый постапокалиптический сеттинг, украинские разработчики, движимые патриотизмом, решили «бабахнуть» в родной столице – Киеве. Причины и истоки произошедшей в 2013 году драмы, названной Первой агрессией, остались за кадром, но немногие выжившие в катастрофе объединились в кланы под предводительством так называемых Лордов – сверхлюдей с недюжинными физическими способностями. Однако создателям было мало одной катастрофы: Вторая агрессия, пришедшая почти век спустя, в 2096 году, представляла собой гигантский взрыв, который уничтожил кланы и Лордов. Разумеется, по законам жанра в живых пришлось оставить хотя бы одного важного свидетеля происшествия. Роль мессии выпала единственному выжившему Лорду – Родану: именно этот суровый хлопец и будет разгребать завалы истории с целью докопаться до истины, а заодно узнать побольше о своем прошлом. Родился киевский супермен не только в рубашке, но и, как видно, с оружием.

Игра «Коллапс» в равной степени удовлетворит поклонников как холодного, так и огнестрельного оружия.

ГРУППА NEWTONE

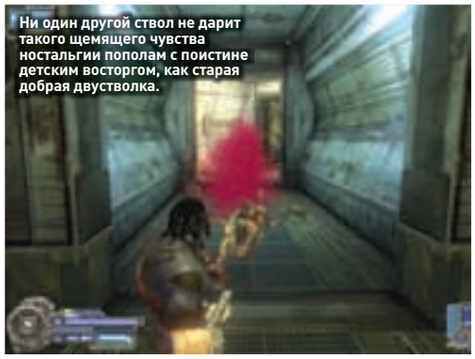
Саундтрек к игре Collapse написала группа NewTone. Прежде известный под названием Axess Denied, проект был создан в 1997 году екатеринбургским музыкантом Алексеем по прозвищу HarDrum. В сотрудничестве с другими музыкантами, в числе которых Денис Гребенников (MC PhantomFlash), Михаил Воробьев aka C0Rp$e, DJ Андрей Or-Beat и Сергей Зайцев (основатель команды BiG Beat Group), Алексей на протяжении долгого времени сочинял музыку в стиле Rocktronica, «соединяющую в себе живую энергетику рока и электронные брейкбит-ритмы, уходящие корнями в хип-хоп и этнику», как характеризовали ее сами исполнители. В 2005 году Алексей решил сменить концепцию и переименовал группу в NewTone. К нему присоединился новый участник – виолончелист Илья Лотков. В августе 2008 года ребята выпустили дебютный альбом, получивший название No Copyrights, который можно свободно скачать на www.torrents.ru.

Факты

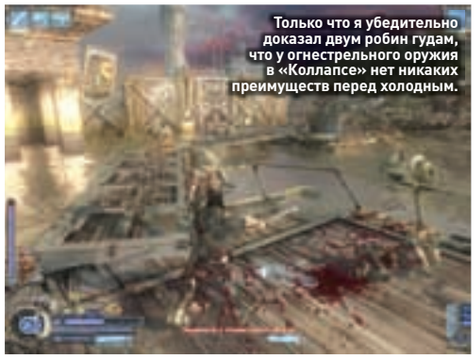
1 девушка по имени Елена, друг и союзник

10 видов огнестрельного оружия

12 видов врагов, включая боссов


Ни один другой ствол не дарит такого щемящего чувства ностальгии пополам с поистине детским восторгом, как старая добрая двустволка.

«Вы имеете право хранить молчание. Все, что вы скажете... Ба, да он пьяный!»


Только что я убедительно доказал двум робин гудам, что у огнестрельного оружия в «Коллапсе» нет никаких преимуществ перед холодным.

жием в руках: в одиночку, используя множество хитрых акробатических приемов, он способен противостоять полчищам самых отъявленных негодяев. Анимирован Родан просто потрясающе (чего стоят только подпрыгивающие косички-дрэды!), а его мастерству владения холодным оружием позавидовал бы и сэр Ланселот, живи он в конце XXI века: поединки на мечах получились на удивление зрелищными. Серии сокрушительных ударов мечом чередуются с прыжками, подкатами и блоками, кровища щедро орошает пейзаж, тела поверженных супостатов с грохотом валятся наземь, демонстрируя честный рэгдолл, а ты ураганом несешься вперед, принося новые жертвы ненасытному клинку. Одним словом, если в душе ты прирожденный боец (хоть и проводишь жизнь у компьютера), местное фехтование точно не оставит тебя равнодушным.

«Гвардейцам кардинала», правда, мозгов определенно недостает: ослепленные яростью и безумием, головорезы жаждут лишь добраться до тебя и искромсать в капусту, компенсируя недостаток умения численным превосходством. Потому зачастую проще плюнуть на благородство и воспользоваться чем-нибудь огнестрельным. Особенно круто в разгар ожесточенной мясорубки достать безотказный автомат «Зверобой» (модифицированный АК) и порешить самых ретивых: злорадный восторг переполняет тебя через край, воскрешая в памяти, бесспорно, гениальную сцену поединка Индианы Джонса с арабским ассассином.

НЕМНОГО ПОЛУРАСПАДА

Махать мечом интересно, спору нет, но и перестрелкам создатели уделили не меньше внимания и сил. В отличие от коллег-меченосцев вооруженные огнестрельным оружием оппоненты далеко не тупые болваны, прущие на тебя строго по прямой, изо всех сил старающиеся принять на грудь как можно больше свинца. Они стрейфятся, перепрыгивают через препятствия, забегают

СПЕЦИАЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

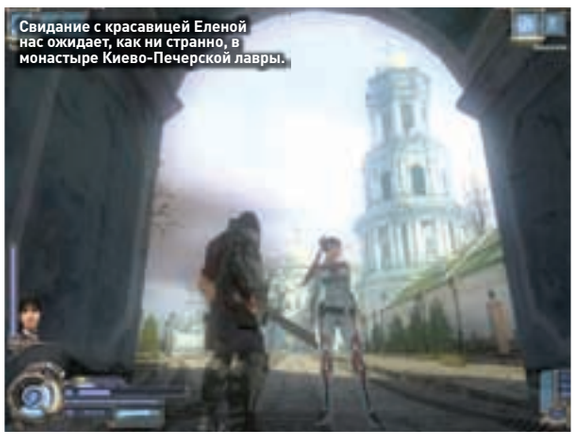
Со временем станут доступны помимо базовых и более сложные комбинации и удары мечом, а также четыре спецумения: «вакуум» (позволяет раскидать окруживших тебя врагов), «разлом» (направленная энергетическая волна), «фантом» (двойник-обманка) и «искажение времени» (куда же без slo-mo!).

Грамотное сочетание холодного, огнестрельного и энергетического оружия дарит игре значительную тактическую глубину и делает каждую схватку уникальной.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 6.7


Свидание с красавицей Еленой нас ожидает, как ни странно, в монастыре Киево-Печерской лавры.

Будни пиромана. Взрывами в «Коллапсе» можно любоваться бесконечно.

Убойная фраза:

«Я вижу, ты любишь играть со смертью, Родан. Но всему рано или поздно приходит конец».

Марк

за колонны, разбитые автомобили и прочие виды укрытий, изредка опасливо выглядывая оттуда, чтобы произвести несколько точных выстрелов или же просто паля наугад. Иногда можно услышать, как враги перекрикиваются друг с другом, пытаясь действовать сообща. Однако обманываться не стоит: таким нехитрым способом маскируется отсутствие настоящей командной координации. В общем, надо признать: до непревзойденной F.E.A.R. местным алгоритмам AI потребуется еще не одна строчка кода.

Сражаться приходится не только с людьми. Когда нас «селят» в подземный технологический комплекс – однообразное царство мяса и металла, начинает одолевать скука. Все эти порядком поднадоевшие двери, коридоры и мониторы мы видели уже бесчисленное множество раз и зачастую в куда более оригинальном исполнении – вспомним хотя бы Prey. А вот тварей, очевидно, позаимствовали из Half-Life 2. Надоедливые паучки, отчаянно напоминающие хэдкрабов, назойливо снуют под ногами – и точно так же норовят вцепиться в лицо; бестолковые зомби-мутанты вялой походкой бредут на Родана в надежде цапнуть его, перед тем как получат порцию дроби, а один прыгуче-цапучий таракан, видимо, является дальним родственником «халфовских» муравьиных львов. Эти прекрасные господа также обитают в многочисленных подземных коммуникациях города, метро и канализации, путешествуя по которым поддаешься чувству дежавю больше, чем хотелось бы.

Как ни крути, а все эти досадные мелочи навевают невеселые мысли: похоже, гейм-дизайнеры в определенный момент дали отдых воображению и решили позаимствовать некоторые идеи у прославленных коллег.

Однако судить об общем дизайнерском мастерстве создателей по одному уровню – все равно что судить о вкусе фрукта по величине косточек. Другие локации великолепны. Особенно поражает тщательно воссозданный в игре монастырь – Киево-Печерская лавра. На фоне разрушенных войной многоэтажек, безжизненных улиц, пустых станций метро, в контрасте с выросшими на месте прежде наполненного жизнью города военными вышками и уродливой крепостью этот великий памятник истории и культуры смотрится поистине сверхъестественным. Отличная работа.

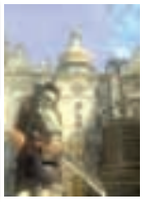
Что касается чисто практической стороны, то, несмотря на некоторую линейность, дизайн уровней проработан на удивление грамотно: в помещениях всегда есть куда отступить, спрятаться, когда здоровья осталось немного, и вести огонь из укрытия; и напротив, открытые пространства позволяют маневрировать и не попадать под обстрел, при этом методично расправляться с засевшими «в кустах» врагами.

НИКАКИХ ФРАГОВ

Одним словом, «Коллапс» – отличнейший боевик, который сполна оправдает ожидания любого истинного поклонника жанра «экшен». Единственным серьезным недостатком можно считать разве что отсутствие мультиплеера – игра вполне могла бы составить успешную конкуренцию, скажем, бестолковой The Club. И, поскольку это первый проект киевской команды Creoteam, будем верить, что ребята исправят столь досадное упущение в одной из следующих игр, которых, судя по успешному дебюту, имеет смысл ждать с нетерпением. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★½ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0



Замечательные персонажи и неплохой сюжет, а главное, динамика и зрелищность. Оптимизированный движок: игра пойдет и на не очень мощном ПК.

Отсутствие какого-либо мультиплеера. Искусственный интеллект время от времени совершает откровенные глупости.

8.0

Динамичный и отлично сбалансированный боевик, к которому хочется возвращаться.

Вдвоем-то дело, конечно, спорится быстрей и веселей...

...главное – в пылу борьбы не перепутать, кто свой, а кто чужой.

«Зря я кормил его "Китикэтом"...»

РЕКЛАМА

НА ЧЬЕЙ ТЫ СТОРОНЕ? СДЕЛАЙ СВОЙ ВЫБОР 05.11.08

Выбери свою фракцию: отпразднуй триумф Советов, встань на защиту Союзников или используй технологии Империи Восходящего Солнца. Сражайся за мировое господство на суше, в море и в небе!

WWW.ELECTRONICARTS.RU/RA3

XBOX 360

PC DVD

© 2008 Название и логотипы Electronic Arts и EA, а также названия Command & Conquer и Red Alert являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Названия Microsoft, Xbox, Xbox360 и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права сохранены.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1990
В графстве Чешир на северо-западе Англии основана студия Traveller's Tales, впоследствии – TT Games.

2005
Выходит первая лего-игра компании – LEGO Star Wars.

2007
Warner Bros. покупает TT Games со всеми потрохами.

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

Мистер Фриз только что схлопотал пяткой в ухо. Теперь он мистер Антифриз.

Видео-рецензия на диске!

Соображать зачастую лучше на двоих.

На уровнях огромное количество интерактивных объектов – вроде этого замечательного замораживателя.

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

ФОРМУЛА КИРПИЧА

ЖАНР ИГРЫ
Arcade

ИЗДАТЕЛЬ
Warner Bros. Interactive Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК
TT Games

ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.legobatman-game.com

ПОХОЖЕСТЬ
LEGO Indiana Jones, LEGO Star Wars

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Дэнни Элфман (Danny Elfman), композитор

LEGO Batman и LEGO Indiana Jones отделяют друг от друга два выпуска «РС ИГР». Первым делом хочется состряпать свирепую мину и хриплым басом процедить сквозь зубы что-то вроде: «Ну, щемись, ребята, сейчас отрецензирую...» Но 150 штатных сотрудников TT Games знают свое дело и продолжают невозмутимо улыбаться. Спустя минуту гнев волшебным образом переходит в умиление: «Смотри, игрушечный Бэтмен мутузит пластмассовых злодеев! Ой, какая прелесть! А на что нажимать?»

Дизайн основных элементов и креплений LEGO не меняется уже полвека. Это тебе не какие-нибудь сокеты и чипсеты. Детали из набора, купленного, скажем, в 1967 году, без проблем сойдут за добавку к самому новенькому конструктору. Ребята из TT Games, похоже, хорошо усвоили этот урок. Формула их лего-игрушек актуальна уже четвертый год: варьируется лишь парочка переменных.

МЫШКИН ДОМ

На фоне беспросветного застоя именно LEGO Batman выглядит робкой, но все-таки попыткой улучшить и слегка видоизменить успешную формулу. Добро пожаловать в мрачный город Готэм!

Вместо главного меню вновь целый дом, а точнее, секретный лего-подвал – тайное убежище Бэтмена. Площади нового помещения поскромнее университета Доктора Генри Индиановича Джонса, и количество бессмысленной беготни уменьшилось как минимум раза в два.

Планировка запоминается мгновенно. В центральном зале выбираем кампании и миссии. Слева расположен пантеон для трофеев. Справа – комнатка с парой компьютерных панелей. Первая открывает доступ к бонусам, секретным персонажам и прочей сугубо фанатской мишуре. Назначение второй становится ясно после прохождения любой кампании. Оказывается, неприметный дисплей в уголке – окно в готэмскую психушку «Аркхем». В LEGO Batman не три, а сразу шесть полновесных сценариев. Аркхем, по сути, ничем не отличается от убежища Бэтмена – такая же интерактивная замена меню, но нам наконец разрешают позлодействовать.

Цельнометаллическая основа игрового процесса – прежняя. По уровням бегают человечки, коллективно решают простейшие пазлы, машут ручками-ножками (нейтрализуют врагов) и собирают в невообразимых количествах эмблемы LEGO. Проще говоря, занимаются привычными аркадно-платформенными делами. За каждым углом таится огромное количество секретов. Если уж увлечет, так увлечет. На поиски всех тайников могут уйти долгие недели. К тому же предусмотрен стандартный для

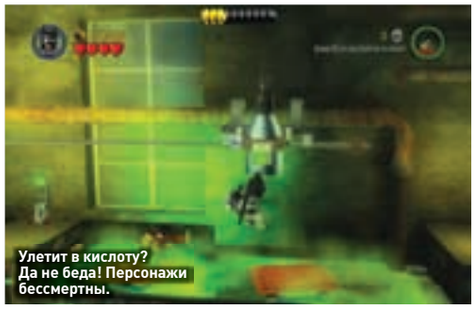
До выхода LEGO Batman казалось, что несмешные выходки Джокера – нечто из разряда научной фантастики.

Факты

6 коротких кампаний

3 дополнительных костюма для Бэтмена

2 лего-человечка в команде


Улетит в кислоту? Да не беда! Персонажи бессмертны.

Акробатка Харли Квин – самый скучный лего-босс. 300 кругов по комнате – это, простите, занудство.

Вылазки на бэтмобиле, бэтмокатере и бэтмолете, пожалуй, самые увлекательные моменты игры.

последних проектов TT Games кооператив на две персоны за одним компьютером.

По меньшей мере один уровень в каждой кампании посвящен разборкам на транспорте. Это может быть как бэтмобиль, так и техника полюбопытнее. Разработчики тщательно подошли к постановке подобных развлечений. Раскручивать бомбы при помощи каната и швырять их во вражьи пушки необыкновенно увлекательно.

СВОИ ЗАМОРОЧКИ

Персонажи по сравнению с прошлыми играми серии стали, как бы это выразиться, разнообразнее и интереснее. У каждого злыдня или героя свой стиль. Риддлер, например, легко управляет движениями жертвы, а мистер Фриз балуется замораживающей пушкой. В конце любого задания на пути положительных героев обязательно появляется виновник торжества – босс средней руки. Некоторые падают после пяти-шести ударов, других надо «прощупать», поискать тактику.

Бэтмен и Робин благодаря новоявленным сменным костюмам за один уровень используют сразу несколько полезных способностей. Частенько без магнитных ботинок или складных крыльев по уровню не продвинуться. Одежку можно поменять на специальных пиктограммах. Последние порой найти непросто – они могут быть заставлены ящиками, а то и вовсе разобраны на части. Искать, искать и еще раз искать.

Сколь-нибудь значимых недостатков мало, но след их тянется еще от первой LEGO Star Wars. Компьютерный мозг периодически включает дурака: помощник перестает мыслить разумно и создает только трудности. Не всегда понятно, что делать и куда идти, иногда не срабатывают скрипты и подводит управление. Лучше сразу приготовить геймпад, хотя всех проблем девайс не решит.

БЕСПРОИГРЫШНЫЙ ВАРИАНТ

Некоторые классические бэтменовские герои, коих в игре несколько десятков, по неведомым причинам получились невнятными. Рядом с уморительными выходками Женщины-кошки, Робина и Риддлера соседствует откровенная банальщина. А ведь до выхода LEGO Batman казалось, что несмешные выходки Джокера и Пингвина – нечто из разряда научной фантастики.

Зато сам Готэм нарисован бесподобно. Все-таки вселенная комиксов от DC при всей своей мрачности куда красочнее бесконечных гробниц и звездолетов. В декорациях LEGO картинка получилась вообще беспроигрышная. Игрушка будет актуальна и через год, и через пять лет. В техническом плане LEGO Batman посерьезнее «Индианы», правда, чтобы это заметить, надо очень внимательно и долго всматриваться в скриншоты. Для подавляющей части геймеров пластмассовые кубики так и останутся пластмассовыми кубиками.

Нормальной озвучки опять нет. Видишь ли, стиль такой – сплошное мычание и пантомима. Зато музыка традиционно порадовала, и ничего удивительного: ее снова слямзили из фильма. Теперь это шикарные произведения Дэнни Элфмана из «Бэтмена» 1989 года. Пафосные оркестровые композиции звучат на фоне слегка обновленных, веселых и жизнерадостных лего-приключений вполне органично. Ничего более в занятной аркаде о Темном Рыцаре от них не требуется. **PG**

Убежище Бэтмена заменяет тонны разномастных кнопочек и менюшек.

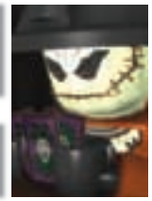
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 8.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» НЕТ

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	7.5



Бережное обращение с первоисточником; парочка забавных нововведений; «игрушечная» графика создает удивительную атмосферу и устареет еще не скоро.

Джокеру и Пингвину отчаянно не хватает харизмы; мелкие, но жутко неприятные баги; управление так и осталось своенравным.

8.0

Обаятельная и привлекательная аркада из лего-кирпичиков для молодых душой. С парочкой нововведений.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999 Издательство Electronic Arts основало в городе Бернаби (провинция Британская Колумбия) подразделение EA Canada.

2002 Автор последних частей сериала Need for Speed, студия EA Black Box, стала частью EA Canada.

2007 Осенью EA Canada выпустила на PC свою традиционную линейку спортивных симуляторов. В основе всех игр лежал порт с приставки PlayStation 2.

2008 В июле глава лейбла EA Sports Питер Мур (Peter Moore) официально анонсировал FIFA 09 для PC.

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ

FIFA 09

ПЛАСТИЧЕСКАЯ ХИРУРГИЯ

ЖАНР ИГРЫ
Sport

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК
EA Canada

ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 1.0Gb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.fifa09.ea.com

ПОХОЖЕСТЬ
FIFA 08, Pro Evolution Soccer 2008

Последние два года футбольные симуляторы от EA Canada, мягко говоря, оставляли желать лучшего. «Почему владельцы Xbox 360 и PlayStation 3 наслаждаются современной игрой, а нам опять подсовывают простенький порт со второй "Соньки", ведь наши компьютеры ничем не уступают приставкам нового поколения?!» – возмущались недовольные геймеры. В июле разработчики наконец-то объявили о переходе PC-версии сериала на новый движок, а заодно пообещали внести ряд существенных изменений в геймплей. Итак, смотрим, что из этого вышло.

Ты узнаешь кого-нибудь из этих ребят? А ведь перед тобой сборная России.

И ГДЕ?

После просмотра красочного вступительного видеоролика игрок попадает в главное меню. По сравнению с предыдущим эпизодом сериала список режимов не изменился. Добавилась лишь опция Adidas Live Season. Суть ее заключается в следующем: каждую неделю разработчики следят за ходом развития ведущих европейских чемпионатов и корректируют параметры футболистов. Специальная утилита скачивает свежие данные и автоматически вносит изменения во время игры через интернет и в режиме Quick Match. Следующий шаг – выбор любимой команды. В FIFA 09 доступно большое количество лиг: здесь тебе и привычная «большая европейская пятерка», и дивизионные чемпионаты Чехии, Шотландии, Бельгии, Австрии, Швеции и даже Дании, но только не России. Нет наших клубов и в разделе, посвященном другим странам. Интересно, что должно произойти, чтобы канадские разработчики наконец-то обратили внимание на российские клубы? Вроде бы и официальное представительство Electronic Arts в Москве открыли, и «Зенит» победил в Кубке и Суперкубке УЕФА, и наша страна поднялась на шестое место в табли-

Интересно, что должно произойти, чтобы канадские разработчики наконец-то обратили внимание на российские клубы?

Факты

9 базовых схем расстановки игроков на поле

32 финта в арсенале футболистов

500 с лишним лицензированных команд

це коэффициентов, а воз и ныне там. Остается только любоваться надписью GAZPROM на футболках «Шальке 04» и представлять вместо немецких футболистов игроков питерской команды.

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Появился дополнительный вариант управления. Теперь ты можешь контролировать действия своих подопечных обычной мышкой. Футболист следует за курсором, словно голодная собачонка за косточкой. Средняя кнопка скролла отвечает за финты, левая – за пасы, правая – за удары. Идея интересная, но не слишком новая. Если мне не изменяет память, нечто подобное EA Canada реализовала 11 лет назад в NHL 98. Виртуальные хоккеисты перестали подчиняться командам грызуна лишь в NHL 2005.

Управление мышью понравится разве что новичкам. Все остальные будут по привычке использовать клавиатуру или геймпад. Кстати, настоятельно рекомендуем взять на вооружение контроллер от Xbox 360: шифты и аналоговые стики позволяют с легкостью исполнить больше трех десятков умопомрачительных финтов. Высший пилотаж – ложными замахами вынудить последнего защитника сесть на пятую точку, войти в штрафную площадь, резко развернуться спиной к воротам и издевательски прокинуть пяткой мяч между ног вышедшего на перехват голкипера – или вырезать «шведкой» аккуратный «парашютик».

ЧТО СКРЫВАЕТСЯ ЗА ФАСАДОМ

Новый движок оставил двойственные впечатления. Да, в моделях футболистов и судей заметно прибавилось полигонов, значительно улучшилось качество текстур, похорошела анимация движений, физика повреждений стала еще реалистичнее. Результаты борьбы игроков за мяч рассчитываются в зависимости от их роста, веса и занимаемой позиции на поле. Да, звезды теперь мало чем отличаются от своих прототипов. Но не все так здорово, как кажется на первый взгляд.

Увы, чем больше проводишь времени с FIFA 09, тем больше внимания обращаешь на откровенные промахи разработчиков. Ни один из членов российской сборной не похож на себя, хотя четверо наших ребят (Жирков, Зырянов, Аршавин и Павлюченко) вошли в символическую сборную минувшего EBPO-2008. На трибунах по-прежнему сидят угловатые зрители. Непонятно, зачем разработчики увеличили количество дальних ударов. Всякий раз в российской версии игры Василий Уткин комментирует события на поле фразой: «Вы знаете, отсюда тоже, бывает, залетает». И что самое интересное, «залетает» не иногда, а очень даже часто. Едва ли не из центрального круга.

О ВНЕШНЕЙ И ВНУТРЕННЕЙ КРАСОТЕ

FIFA 09 напоминает провалившуюся на вступительных экзаменах в театральный институт фотомодель. На первых порах юная красавица подкупает великолепными внешними данными. Однако в процессе общения экзаменаторы выясняют, что за смазливым личиком, роскошной фигурой и поставленной походкой ничего нет. В итоге они отдают предпочтение пусть и обычной внешне, но зато более талантливой абитуриентке с богатым внутренним миром. Будем надеяться, что в следующем году EA Canada позаботится не только о красивой графике, но и об интересном содержании игры. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

Серия наконец-то перешла на современный графический движок; более реалистичная система столкновений; слегка улучшился искусственный интеллект виртуальных футболистов.

Футболисты-звезды слишком часто забивают голы дальними ударами; нет ни одного российского клуба; лица всех без исключения игроков нашей сборной взяты с потолка.

7.5

Пластическая операция пошла серии на пользу. Увы, российские футболисты на прием к хирургу не попали.

Нападающему Уэйну Руни по прозвищу Шрек оставалось только удачно подставить голову под летящий с фланга мяч.

Вратарь «Милана» Кристиан Аббьяти слишком поздно увидел момент удара.

Капитан «Ливерпуля» Стивен Джерард получил красную карточку за грубый подкат и теперь должен покинуть поле.

Мадридский «Реал» завоевал свой первый трофей в сезоне. То ли еще будет!

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 8.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» НЕТ

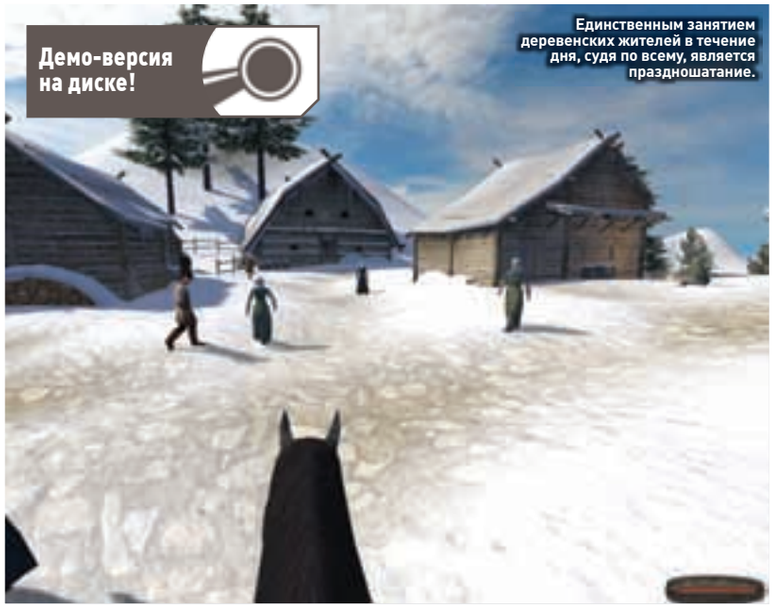
ТЕКСТ: ВЛАДИМИР КАРПОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001 Армаган Явуз с женой решают создать компьютерный симулятор средневековых поединков.

2005 Первые бета-тесты игры с привлечением фанатского сообщества.

2008 19 сентября российская версия игры «Mount & Blade. История героя» появляется в розничной продаже.



ЖАНР ИГРЫ
Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ
Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C/Snowball Studios
РАЗРАБОТЧИК
TaleWorlds
ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 64M
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.taleworlds.com
ПОХОЖЕСТЬ
«Корсары 1-3», TES4: Oblivion, Dark Messiah of M&M

MOUNT & BLADE. ИСТОРИЯ ГЕРОЯ

ИЗ ГРЯЗИ В КНЯЗИ

Mount & Blade – однопользовательская ролевая игра в стиле «странствующий рыцарь в поисках богатства, славы и власти» от турецкой компании TaleWorlds. Проекту понадобилось без малого восемь лет, чтобы из любительского симулятора средневековых поединков превратиться в полноценную RPG с немаленьким игровым миром, в меру продуманной геймплейной механикой и серьезным издателем.

КАЛЬРАДИИ КОЛЬ РАДИ

Любопытно, что создатели игры супруги Явуз решили отказаться от вроде бы традиционных для жанра фэнтезийных элементов. Никаких гоблинов, зелий и заклинаний: только строгий геймплейный минимализм, оправданный желанием воссоздать атмосферу позднего феодального Средневековья.

В то же время авторы не гнались и за полной исторической достоверностью. Выдуманный ими мир, Кальрадию, делят между собой четыре королевства и одно ханство. Государства непрестанно ведут территориальные войны, заключают торговые и военно-политические договоры, однако события игры не имеют ничего общего с реальной геополитической обстановкой в Европе и Азии XIII–XIV веков, хотя в «игрушечных» названиях и именах явственно угадываются вполне реальные образцы, например Германия или Монголия.

Героем мы управляем в перспективе от первого или третьего лица, однако создатели не решились делать масштабный, полный деталей мир (как в Gothic или Oblivion): все-таки бюджет игры далеко не голливудский. Вместо этого они прибегли к другому решению: между локациями мы перемещаемся по схематичной карте, напоминающей ту, что в «Героях», а когда посещаем какую-нибудь деревню или замок, получаем шанс полюбоваться здешними красотами в полной мере. Внешне игра выглядит достаточно прилично, но не стоит многого ожидать от скромного движка турецкой выделки. Прямо сказать, здесь уместна аналогия с турецкой же одеждой: на первый взгляд кажется, что по качеству она не уступает именитым брендам, однако более тщательный анализ быстро выявляет уйму недостатков. В случае с игрой таковыми можно назвать полное отсутствие лицевой анимации, неуклюжий «рэгдолл» и проникающие друг в друга объекты.

Как известно, князь без дружины – что птица без крыльев. Поэтому, определившись с классом персонажа и распределив первичные очки опыта, необходимо озаботиться проблемой найма верных соратников. Ведь поначалу даже самая немногочисленная шайка разбойников может доставить хлопот: убить не убьют, однако карманы почистят основательно, да и в плену придется проторчать немало времени.

Честолюбие и упорство вознаградятся по праву: со временем появится возможность пересесть из седла на трон.

Факты

30 видов квестов встречаются в ходе игры

0 лечебных зелий можно использовать в бою

5 средневековых государств

7 основных классов оружия

Помочь герою в нелегком деле снискания богатства и славы время от времени вызываются крестьяне из многочисленных деревень. Крестьяне – народ бедный, вооружены и экипированы слабо, однако со временем, когда твоя известность станет шире, а мошна толще, ты получишь возможность сколотить по-настоящему сильное рыцарское войско.

Однако даже самый маленький отряд нуждается в провианте. Еда и оружие стоят денег, да еще жалованье вольнонаемным приходится платить. Предстоит выполнение квестов: местные лорды и графья как один испытывают недостаток в численности подчиненных – грех не воспользоваться моментом. Ты будешь передавать поручения, ловить беглых преступников, отбивать осады и даже взыскивать недоимки с нерадивых крестьян. Деревенские старосты с гильдмастерами тоже не прочь прибегнуть к помощи путешественника: попросят то крестьян обучить искусству ведения боя, то караван с продовольствием защитить, то банду разбойников вырезать. Таким образом ты сможешь улучшить собственную репутацию, нарастить цифры RPG-статистики и постепенно выбиться из вассалов в сеньоры.

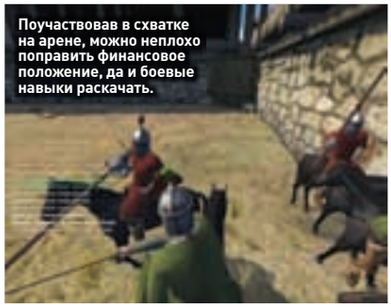
В БОРЬБЕ ОБРЕТЕШЬ ТЫ ПРАВО

Стоит заметить, что большинство локаций, диалогов и персонажей мало чем отличаются друг от друга, а однообразные миссии вскоре приедаются. Вместе с тем приходит понимание: игре явно не хватает продуманной сюжетной линии, и если б не отлично удавшиеся сражения – соль и суть Mount & Blade, – диск с игрой отправился бы пылиться на полку намного раньше, чем хотелось.

Бои в самом деле впечатляют. Даже обычная дуэль – процесс увлекательный и до жути азартный, хотя и достаточно скоротечный. С помощью мыши ты не только задаешь направление удара, но и блокируешь соответствующие атаки противника своим оружием (если нет щита, конечно). Несколько выверенных, ловких ударов – и противник повержен. Или, напротив, ты сам падаешь как подкошенный, уставившись в небо. И забудь о хитростях, которые ты выучил в Dark Messiah of Might & Magic: швырнуть в противника бочку или подлым пинком отправить его на колья не получится.

Решать насущные проблемы куда проще, когда под тобой седло верного коня. По сравнению с пешими голодранцами ты тогда царь и бог. Под гулкий стук копыт принимаешь решение: безжалостно рубить неприятеля мечом, протыкать несчастных копьем с кавалерийского наскоку или же, отъехав на безопасное расстояние, расстреливать из лука или арбалета.

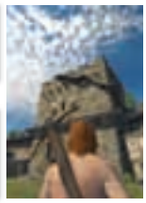
Однако пехота пехотой, а в бою нередко приходится сталкиваться и с другими, порой более многочисленными любителями верховой езды. Здесь-то у тебя и появится шанс в полной мере оценить свои тактические навыки полководца: доступны несколько базовых команд, помогающих устроить организованную атаку твоих воинов и посеять в рядах неприятеля страх и сумятицу. Если учесть, что в сражениях порой участвует до 50 человек с обеих сторон, битвы получаются на редкость живыми, зрелищными и правдоподобными. **PG**


Поучаствовав в схватке на арене, можно неплохо поправить финансовое положение, да и боевые навыки раскачать.

Тяжело в ученье, легко в бою: со временем черепа врагов будут лопаться один за другим подобно этому горшку.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0



Лучше всего разработчикам удались сражения. Это касается как пеших разборок, так и битв с участием конницы. Приятная, хоть и немного занудная, музыка.

Игре очень недостает основной сюжетной линии, а также уникальных, неповторяющихся квестов. Скирмиш не может похвастаться большим числом боевых режимов.

7.0

Романтика рыцарского Средневековья, воспетая в книгах Сенкевича и Скотта, оживает на экране твоего монитора.

Приятный вечер в компании прекрасных дам.

Необходимо отдавать приказания войску: слаженные тактические действия помогут скорее достичь успеха в бою.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 6.4

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

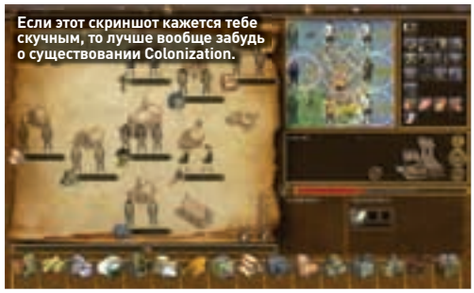
1996 Сид Мейер, Джефф Бриггс и Райн Рейнолдс покидают Microprose и основывают студию Firaxis Games.

1997 На полки магазинов отгружают коробочки с первой игрой новоявленной компании – Sid Meier's Gettysburg!

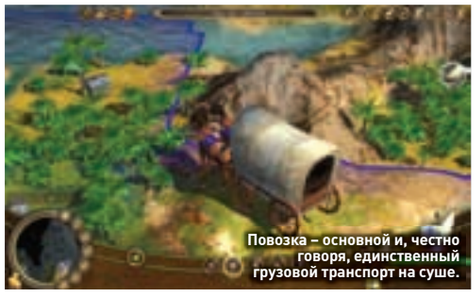
2008 «Цивилизация» пробует на зуб современные консоли. Civilization Revolution выходит эксклюзивно для Xbox 360, PlayStation 3 и Nintendo DS.

Чтобы не гонять караваны по всей карте, лучше располагать колонии неподалеку от потенциальных рынков сбыта.

Видео-рецензия на диске!



Если этот скриншот кажется тебе скучным, то лучше вообще забудь о существовании Colonization.



Повозка – основной и, честно говоря, единственный грузовой транспорт на суше.

SID MEIER'S CIVILIZATION 4: COLONIZATION

УДАР ПО НОСТАЛЬГИИ

ЖАНР ИГРЫ
Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Firaxis Games

РАЗРАБОТЧИК
2K Games

ПОЙДЕТ
Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 64Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 28

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=21

ПОХОЖЕСТЬ
Серия Sid Meier's Civilization

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Сид Мейер (Sid Meier), идеолог

«Цивилизация» всегда была визитной карточкой старины Сида Мейера (Sid Meier). Говорим «Сид» – подразумеваем культовую «Цивилизацию». Говорим «Цивилизация» – подразумеваем культового Сида и т.д. Но Мейер создал еще немало шикарных игрушек с похожей механикой. Скажем, незаслуженно забытую «Колонизацию», ремейк которой студия Firaxis Games недавно слепила из вторсырья.

СТАРЫЕ ГОРИЗОНТЫ

На дворе конец XV века. Четыре ведущие европейские державы снаряжают первые экспедиции в Новый Свет. Плыть под флагом Англии, Франции, Испании или Германии? Выбор на первый взгляд прост, но он коренным образом меняет дальнейший стиль игры. Например, англичане более свободолюбивы и охотнее поддерживают любой мало-мальский бунт, а немцы эффективнее трудятся. Соответственно, выбрав англичан, придется рано начинать войну за независимость. Играя же немцами, можно подольше отсидеться в тишине, взрастить мощную и выносливую экономическую систему.

Механика игрового процесса за 14 лет практически не изменилась и требует серьезных умственных усилий. Юнит за один ход способен передвинуться лишь на несколько клеток и совершить строго определенное количество действий, а точнее, одно. Высадившись на берег, главное – не спешить и руководствоваться принципом: лучший конкурент – мертвый конкурент. Ведь какой бы уровень сложности вы ни выбрали, компьютерные соперники слишком медленно наращивают военный потенциал. А значит, на первых порах их легко можно уничтожить. Пусть через какое-то время они приплывут вновь, но с парочкой линейных кораблей истребить их будет гораздо проще.

В угоду балансу ликвидирован механизм генерации случайных событий. Так, например, раньше индейцы ни с того ни с сего могли объявить нашей расчетливой персоне обструкцию или, того хуже, войну. Иногда, конечно, случались глупости, но в целом система была интересной. Отныне же туземцы стали крайне предсказуемыми и ограниченными. Благородные сэры вольны вертеть краснокожими друзьями как заблагорассудится. Главное, не скатываться до войны: зачем ослаблять экономику и терять рынки сбыта?

К СВОБОДЕ!

Наша первостепенная цель – избавиться от монархического гнета до того, как таймер отсчитает 200 лет. Короля начинаешь ненавидеть с первых минут. Этот скряга не пойми за что требует огромные суммы, повышает налоги до заоблачных высот и заставляет ежемесячно целовать перстень. Естественно,

Высадившись на берег, главное – не спешить и руководствоваться принципом: лучший конкурент – мертвый конкурент.

Факты

1492 год – начало путешествия

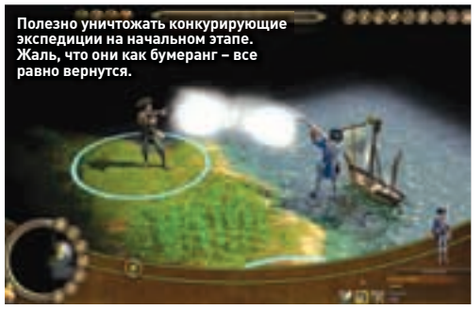
4 нации устремляются в Новый Свет

2 слота для товаров в повозке

1 жутко жадный король

Из портовых городищ товары уходят на экспорт в Европу.

Вот такая картина открывается взору каждого начинающего конкистадора. Впереди – открытия и приключения.


Полезно уничтожать конкурирующие экспедиции на начальном этапе. Жаль, что они как бумеранг – все равно вернутся.

с таким безобразием невозможно мириться, посему революция – лишь вопрос времени. Не успеем за два столетия – не беда. Временные рамки легко растягиваются.

Некоторые игровые аспекты подверглись серьезным и, что подтвердит любой фанат, не слишком нужным упрощениям. Поселение может основать почти каждый юнит – в крайнем случае придется доплатить золота. Даже если в конюшнях нет лошадей, хитрые животные все равно способны плодиться чудесным образом. Вот, говорят, современные игры реалистичнее, а ведь в той самой «Колонизации» 1994 года для разведения парнокопытных требовались хотя бы две лошадки. Лучше бы Firaxis придумала мини-игры и упростила интерфейс, застрявший где-то в конце XX столетия.

Зато появился мультиплеер. Можно привычно поиграть по интернету или наладить локальную сеть. Среди экзотических забав – несколько человек за одним компьютером и игра по электронной почте. Все это, конечно, здорово и интересно, но главным образом благодаря теплым воспоминаниям из 90-х. Новая «Колонизация» в очередной раз подтверждает: раньше конфеты были слаще, а игры – интереснее и лучше.

ДЕГРАДАЦИЯ СИДА МЕЙЕРА

Наиболее жуткое впечатление от Sid Meier's Civilization 4: Colonization – непотребный внешний вид игры. Из моделек самым безобразным образом торчат полигоны, текстуры похожи на нелепый салат, нет даже намеков на современные технологии – всему виной престарелый движок и нежелание Firaxis эволюционировать. По сравнению с Civilization 4 доисторического 2005 года выпуска улучшилась лишь вода. Шейдеры версии 1.0 поменяли на безнадежно устаревшую версию 1.1. Это даже не смешно, это грустно.

Правда, древние шейдеры – не самое страшное. Куда больше расстраивает полное отсутствие вкуса у людей, рисовавших информационные экраны, таблицы и менюшки. Казалось бы, мелочь, но ощущение своеобразного уюта из оригинальной Colonization образца, если мне не изменяет память, 1994 года испарилось безвозвратно. Вообще, сравнений обновленной «Колонизации» с ее славной прародительницей не избежать. Слишком убедительно разработчики обещали возродить «ту самую Colonization», и слишком наивно мы им верили.

Вслед за уютной атмосферой исчезли знакомые с детства мелодии. Почему-то надрывные звуки, вырывавшиеся из динамика внутри системного блока, доставляли в миллион раз больше радости, чем чистое, но столь же бездушное стерео. Что ж, звук и графика в стратегиях, как известно, дело третье, поэтому копнем глубже и посмотрим, на что нынче способен не самый свежий игровой процесс. «Колонизация» всегда была игрушкой не о войне и орках – скорее этакой экономической головоломкой с прелюбопытнейшими финтифлями. Каковой, к счастью, она и осталась.

P.S. Прежде чем играть, обязательно пролистай встроенную энциклопедию. Во-первых, интересно. Во-вторых, можно почерпнуть много полезного об особенностях тех или иных построек и специальностей. **PG**

«Колонизация» – очень политкорректная игра, и дружба с индейцами здесь всячески поощряется.

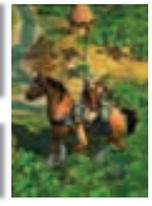
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 8.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 5.8

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★½ 5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0



Множество способов обеспечить (или подорвать) благополучие своих колоний; уместный мультиплеер; игровой процесс активно стимулирует шевеление извилинами.

Графика серьезно устарела еще несколько лет назад; разработчики не соизволили улучшить и облагородить интерфейс; спорные нововведения.

7.0

Качественный мод для четвертой «Цивилизации», за который почему-то требуют приличные деньги.

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2006 Год рождения студии. Дислокация – Шанхай, Китай.

2007 Появляется первая информация о работе над Grimm.

2008 31 августа в онлайн-сервисе GameTap появляется первый бесплатный эпизод Grimm.

Радует количество движения в кадре: нет почти ни одного «мертвого» миллиметра окружающего пространства!

Плавая на бифштексах, как на плотах, Гримм подберется почти к гортани засосавшего его волка. Торжество абсурда.

ЖАНР ИГРЫ
3D Action/платформер
ИЗДАТЕЛЬ
GameTap
РАЗРАБОТЧИК
Spicy Horse
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Цифровая дистрибуция
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.gametap.com
ПОХОЖЕСТЬ
American McGee's Alice
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Американ Макги (American McGee), автор потрясающей American McGee's Alice

AMERICAN MCGEE'S GRIMM, ЭПИЗОДЫ 1–8

ПЕЧАЛЬНЫЙ ТЕАТР

American McGee's Grimm – своеобразное творческое переосмысление наследия всех более или менее известных сказочников.

ТАКОЕ СТРАННОЕ ДОБРО

Только вот сказки здесь очень странные. Игрок управляет сморщенным старикашкой, которого со знакомыми до последней буквы историями роднит разве что фамилия – Гримм. Задача – превратить пасторальные сценки в ночной кошмар школьника средних классов. Потрясенные персонажи вопят, деревья на глазах превращаются в трухлявые пни, из душистых клумб вырастают костлявые руки. Гримм, как и идейный вдохновитель этого удалого спектакля Американ Макги (American McGee), автор изумительной American McGee's Alice, в восторге. Короткие эпизоды этой замечательной игры выходят еженедельно, по четвергам, и скачиваются совершенно бесплатно (правда, только в первые сутки с момента выхода) с сервиса GameTap.com.

ТЕМНАЯ СТОРОНА КИШОК

Не так давно мы уже рассказывали об этом проекте, вернее, о его пилотной серии – сказке о мальчике, отправившемся на поиски страха. С тех пор прошло уже два месяца, свежие выпуски исправно появляются в Сети по четвергам, и дорогая редакция посчитала уместным подвести первые итоги эксперимента господина Макги, тем более что восьмой эпизод (последний на момент написания материала) знаменует собой закрытие первого сезона Grimm. Итак, что же из всего этого получилось? Напомним, что чисто функционально Grimm является примитивнейшей аркадой, где от главного героя не требуется ничего, кроме простого перемещения по плоским локациям. Один наш зарубежный коллега даже охарактеризовал игровой процесс Grimm как необходимость, простите, «изговнякать повествовательную ткань архетипа», и он в некотором роде прав. Есть Гримм, есть некая сказочная сценка, есть шкала силы, с которой карлик оскверняет все вокруг. Чем больше заполнена шкала, тем быстрее и ужаснее метаморфозы с несчастными героями и их сказочным бытом. Вот, собственно, и весь сказ. Шутка в том, что Grimm – невероятной силы манифест. О чем он, наверняка до конца не понимает и сам Макги, только вот стилистическая законченность и серьезность подхода просто подавляют: если в первой, общедоступной части Американ сдерживал буйный полет мысли (пилотный эпизод, в конце концов, могут увидеть разные люди), то в последующих отыгрался сполна. Только после знакомства с подлинной историей Красной Шапочки и Кота в сапогах понимаешь, почему разработчиками был избран цифровой способ дистрибуции: ни один издатель ни за что в жизни не взялся бы распространять игру, в которой канарейку четвертует собственная клетка, а вассалы носятся по полю с криками «Трепещите перед великим Карабасом!» и протыкают себя граблями. Глубины альтернативного познания мифологических миров по Макги не прос-

Один наш зарубежный коллега охарактеризовал игровой процесс Grimm как необходимость, простите, «изговнякать повествовательную ткань архетипа».

Факты

9 локаций в последнем на сегодня девятом эпизоде

3 бонуса-усилителя, в числе которых и рецепт огненной мочевой струи

8 эпизодов, основанных на самых популярных детских сказках

то велики – они бездонны: когда проглотивший бабушку волк засасывает ртом-турбиной сначала Шапку, а затем и Гримма, игроку предстоит непростое испытание желудком несчастного хищника. В это сложно вот так, с ходу, поверить, но и желудок волка имеет свою темную сторону.

НАРИСОВАТЬ УЛЫБКУ

И упаси боже принять происходящее за шутку! В одной из сцен «Сказки о рыбаке и рыбке» Гримм совершает прогулку по церкви, в которой прислужники оборачиваются кровавыми сектантами, настоятельница – маньяком-убийцей (жена, кстати, рыбака), а спустившиеся с неба ангелы с удивительно злобными физиономиями уносят героев в проклятое место с гигантским водоворотом. Какие уж тут шутки! Когда же внимание Американа переключается с религиозных материй на детские игрушки, за рассудок этого человека становится страшно: должно быть, детство его было и вправду очень суровым, а с творениями Перро, братьев Гримм и сказками вообще у автора старые счеты.

Если с творческой точки зрения в игре не изменилось ничего, то с технической стороны Grimm от эпизода к эпизоду преображался все существеннее. Система выпуска игр эпизодами теоретически очень удобна как для разработчика, так и для игрока, об этом говорил еще Ричард «Левелорд» Грей, когда готовил свой проект Sins Episodes. У Грея, впрочем, с эпизодами не заладилось, но в главном он был прав: авторы игры получают моментальный отклик аудитории и в состоянии вносить изменения в игру на лету, что с Grimm и происходит в данный момент. Если первые выпуски были удручающе короткими, простыми в прохождении и больше смахивали на интерактивный мультфильм, то восьмой, например, выглядит крепкой, самостоятельной боевой единицей: девять сцен против пяти, огромные (по меркам Grimm) локации, значительно возросшая сложность и – сюрприз! – настоящее разнообразие ландшафтных решений. С течением времени уровни игры стали многомерными: старик с волосатой спиной то спускается в подземелья, то воспаряет под облака; поиски секретных монеток (за которые в основном меню предлагают бонусы, в том числе просмотр эволюции любого предмета интерьера из светлой в темную ипостась и наоборот) незначительно, но все же сложны, а аркадные элементы доросли до полноценных аттракционов, на которые не жаль потратить несколько минут. Влияние платежеспособной части населения очевидно: человек, потративший на Grimm свои 10 долларов, вправе требовать от продавца хотя бы часа интенсивной, увлекательной игры.

ОТКРОЙСЯ!

Короче говоря, все даже лучше, чем можно было предположить. Американ Макги, наплевав на систему рейтингов и требования продюсеров, продолжает транслировать свои кошмары в наши умы, игра развивается и с каждым выпуском хорошеет, Гримм носится по старинным страницам со скоростью урагана Катрина и доводит рядовых персонажей до исступления (как он поступает с персонажами нерядовыми, центральными, рассказывать бессмысленно, это нужно видеть). Разумеется, остаются некоторые претензии, и в первую очередь к графическому исполнению, которое хоть и улучшилось самую малость, но в целом осталось на уровне первой серии (учитывая, что Grimm использует свежий движок Unreal и умудряется капризно запускаться даже на вполне сносных машинах!). Но это претензии несколько другого плана. В конце концов, к своеобразному внешнему облику игры быстро привыкаешь, а представлять Grimm в графике нового поколения не хочется совершенно: думается, что в таком случае коробкой с игрой можно было бы запросто открыть ворота в ад. **PG**

У самого синего моря. Через пару минут жена рыбака мощным пинком отправит мужа на заработки.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★½ 9.5
ГРАФИКА	★★★★★½ 5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Развитие серии от эпизода к эпизоду, мрачный нарратив без скидок на общественное мнение.

По-прежнему слабое графическое исполнение, незначительные технические накладки, определенная леность дизайнеров: некоторые предметы обстановки кочуют из эпизода в эпизод.

8.5

Ручной работы бесповоротно меняющее сознание вещество. Запредельная редкость.

Даже по глазам бабушки, лежащей в постели, можно предположить, что здесь происходит что-то не совсем приятное. Бабушкины глаза не лгут.

Турбированный Гримм похож на оборванный шланг ассенизатора под безумным давлением. Слабонервным лучше не...

2004 24 мая в Воронеже основана компания Litera Laboratories.

2008 23 января выходит рисованная вестерн-адвенчура «Злой, плохой и трезвый», первый проект команды.

2008 В сентябре появляется игра «Амулет мира» (Diamon Jones and the Amulet of the World).

ТЕКСТ: ВЛАДИМИР КАРПОВ

«Знакомься, папа, это Петр. Он кандидат биологических наук!»

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 3.4

А девушка скучает...

ДАЙМОН ДЖОНС. АМУЛЕТ МИРА

БЕСПЕЧНЫЙ ДАЙМОН

ЖАНР ИГРЫ
Adventure

ИЗДАТЕЛЬ
Руссобит-М/GFI

РАЗРАБОТЧИК
Litera Laboratories/ GFI Russia

ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 64Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.russobit-m.ru/catalogue/item/amulet_of_the_world

ПОХОЖЕСТЬ
Broken Sword, «Эл Эммо и сокровища Золотой шахты»

Нестареющий Индиана Джонс в исполнении великолепного Харрисона Форда (Harrison Ford) еще совсем недавно вновь гарцевал на экране, лихо разделываясь с врагами при помощи хлестких шуток и не менее хлесткой плети. Его неподражаемой харизмы и киношного обаяния хватило как минимум на одного последователя. В роли сына лейтенанта Шмидта, претендующего на славу старшего «родственника», в этот раз выступил главный герой игры «Даймон Джонс. Амулет мира».

Небритый улыбчивый бездельник Даймон, прожигающий жизнь в египетском городке, склонен искушать судьбу: то у бандитов на пути встанет, то красавицу-дочку у местного богача уведет, не говоря уже о мелочах вроде долга владельцу бара Ахмеду за выпивку. Стоит ли говорить, что отправиться в опасное приключение за сокровищами для такого авантюриста плевое дело!

К сожалению, если главный герой с горем пополам способен вызвать некоторую симпатию игрока, то благородное стремление разработчиков увлечь нас историей спотыкается об их собственное творческое бессилие.

Здешний сюжет и загадки смогут удивить лишь тех, кто в жизни не играл, скажем, в Broken Sword. Глубоко вторичная идея с пирамидой и артефактом разочаровывает. Уж кажется, все зиккураты, храмы и прочие гробницы вдоль и поперек исхожены – так нет же, несет нелегкая все новых искателей веника под хвост.

Да и пазлы не потрясают воображение. Кое-как нанизанные на тонкую ниточку повествования, они слишком просты и не требуют особых интеллектуальных усилий, зачастую подменяясь простенькими мини-играми. А жаль: адвенчура без хороших головоломок – что шутер без дробовика.

Неприятно удивил и старомодный пиксельхантинг: предметы часто запрятаны так, что их попросту не видно на экране. Вот и приходится терпеливо и тщательно ездить курсором по картинке в надежде зацепиться наконец за что-нибудь нужное и важное.

«А какой смысл?» – недоуменно вопрошает главный персонаж всякий раз, когда мы пытаемся воткнуть очередную безделушку в не предназначенную для этого щель. Какой смысл уделять свое время средненькому проекту? Это решать тебе. К счастью, посредственная игра – еще не значит плохая. Ждать чего-то нового от «Амулета» не стоит, но скоротать время в ожидании более достойных проектов – самое то. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

Приятная графика, симпатичные декорации. Шутки героев порой заставляют усмехнуться. Ненавязчивое кантри в качестве звукового сопровождения.

Излишне упрощенные пазлы. Сюжет, герои, события вторичны; встречаются досадные багги – как графические, так и геймплейные.

5.5

Подойдет тем, кто пока не дорос до Broken Sword, но уже пресытился историями о Нэнси Дрю.

Вместе с Даймоном Джонсом тебе доведется побывать и в египетской пустыне, и в заснеженном Тибете.

© 2008 «ЛИТЭРА». Все права защищены. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-65, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форумах сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2002

Создана болгарская игровая студия Dagger Games.

2003

Началась разработка собственного трехмерного движка.

2008

Премьера дебютной игры студии – стратегической RPG Dimensity.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Этот сарай с крыльями используется в качестве десантного транспорта. Вместимость – пять боевых юнитов.

С самого начала монстры нападают на нас мобами... стаями.

ЖАНР ИГРЫ
RPG/RTS

ИЗДАТЕЛЬ
PlayLogic

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
DaggerGames Studio

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
4

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
dimensity.dagger-games.com

ПОХОЖЕСТЬ
SpellForce, SpellForce 2: Shadow Wars

DIMENSITY: ДЕМОН ВОЙНЫ

Среди литературоведов бытует мнение, что существует всего 20 главных, классических сюжетов. Остальное лишь вариации и повторы. Хочешь придумать нечто оригинальное, не как у всех? Обращайся к истокам, к сказкам и народным легендам. В том же болгарском фольклоре есть свои чудесные, неповторимые персонажи. Отважные сестрички – Твердушка, Мягушка и Сладушка. Девочка из золота и олень из серебра.

Болгарские игростроители успели забыть родные сказки. Их интересует традиционное, безусловно вторичное фэнтези в толкиен-стиле. С загадочным протагонистом, умирающим от ран королем и амулетом, который нужно доставить в столицу. «Тю, так это же Oblivion!» – воскликнет внимательный читатель и будет совершенно прав. Сценаристы Dimensity не стали изнурять ум поисками новых решений, а позаимствовали сюжетную фабулу другой, куда более уважаемой и популярной RPG от Bethesda.

ДВОЙКА ПО ПОВЕДЕНИЮ

Давным-давно миром правили жестокие порождения хаоса. Демоны вели бесконечные войны, били друг друга смертным боем, пока в кадре не материализовался их лучезарный родственник – бог света Дагон. Он заточил братьев в темницу за пределами всех измерений и занялся обустройством нового мира. Бог создал расу людей, но те отплатили ему черной неблагодарностью. Ослепленные страстями, они устроили побоище вселенских масштабов. Реки пролитой крови подмыли тюремный фундамент, и узники вырвались на желанную свободу.
Ярость, которую принесли с собой демоны, навсегда поселилась в сердцах обитателей волшебного мира – людей и фирболгов. Король Обринн

КАЗНИТЬ НЕЛЬЗЯ ПОМИЛОВАТЬ

Второй решил захватить заповедные земли болотного народа. Сам возглавил священный поход против нечисти, но попал в засаду. Свидетелем этой трагедии стал главный герой игры Dimensity, охотник Иомар. Истекающий кровью монарх обратился к нему с просьбой спасти золотой амулет – символ королевской власти. Так начинаются странствия Иомара, простого охотника, которому суждено стать лордом и генералом. Впереди – тысячи миль пути, дремучие леса и ледяные пустыни, высокие горные кряжи и бурливые реки. Герой не будет путешествовать в одиночестве. На помощь придут случайные попутчики – торговцы, волшебники, ратники и пастухи. Поделятся свежими новостями и дадут дополнительные задания, чтобы играть было не так скучно.

ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО

Авторы Dimensity ориентировались на лучшие игры ролевого жанра, в

Одна и та же церковь способна выполнять сразу несколько функций: тренировать монашек-медичек и производить... крылатые машины!

Факты

18 многопользовательских карт

5 лет разработки

1 золотой амулет

100 типов монстров

первую очередь на германский проект Spellforce. Простым «хак-энд-слэшем» удивить кого-то сегодня трудно, вот и появляются гибридные развлечения, объединяющие качества двух жанров сразу. Где помимо пеших прогулок и размахивания мечом героям нужно заниматься строительством, нанимать армию и рулить пусть и простенькой, но экономикой. Так было у немцев, болгары решили максимально упростить процесс. Прежде всего они избавились от ресурсов. Нет, золото осталось, но добывать его приходится, зачищая тысячу и одно клонированное подземелье либо приторговывая трофеями. Иомар продает их самому себе (!): в его инвентории есть специальная ячейка, куда можно сбрасывать боевой утиль и получать за него деньги. Кстати об утиле: авторы гордятся уникальной системой генерации вещей. При убийстве монстра лут создается случайным образом. Неизвестно, что именно выпадет на этот раз – никому не нужная коряга или уникальный оранжевый меч.

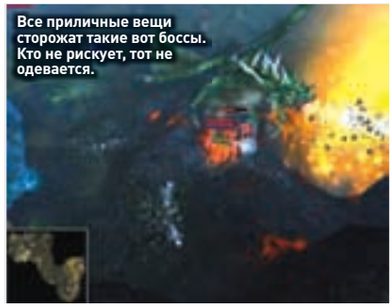
Именно оружие определяет, каким боевым комбо будет пользоваться твой подшефный Иомар, и умение это только одно. Взял двуручный меч – руби врага Thunder Slash, выбрал молот – круши макушки смертоносным Crush. Выбрать другие спецприемы невозможно. Да и не нужно: найденный в начале игры древний лук я проносил до самых финальных титров. Самое забавное, что в игре нет традиционного пенальти на стрельбу с близкого расстояния – можно метать стрелы практически в упор.

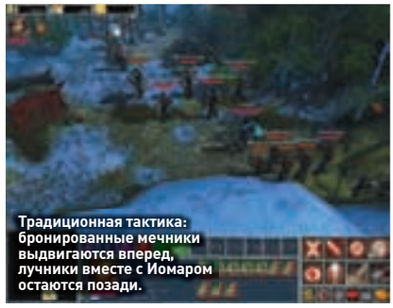
РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Стратегическая составляющая получилась крайне лаконичной, даже рудиментарной: баталии обычно сводятся к примитивной рукопашной. Бывают совсем уж уникальные случаи, когда враги вообще не знают, что им делать, и сиротливо топчутся на месте. Разработчики экономят на всем, даже на архитектуре. Одна и та же церковь способна выполнять сразу несколько функций: тренировать монашек-медичек и производить… крылатые машины!

Ролевая часть не лучше. С каждым новым уровнем дается всего два фиксированных очка на улучшение навыков, да и само древо умений раскидистым не назовешь. У Иомара есть только три характеристики, которые и нужно повышать. Качать силу, ловкость или интеллект – в зависимости от выбранного тобой класса. Их в игре всего два: традиционный воин и не менее традиционный маг с минимумом боевых заклинаний. Это частично компенсируется возможностью поиграть за четыре расы, в том числе за природных элементалей и загадочных духов, но только в многопользовательском режиме. В сингле придется выбирать между человеком и фирболгом.

Хочется закончить рассказ на мажорной ноте, ведь Dimensity не так безнадежна, как может показаться сначала. Авторы сумели сделать миссии действительно разнообразными. Тебе придется выполнять самые нестандартные задания: ловить сбежавших от хозяина коней и защищать от волков овечье стадо. Жаль, что креатива хватило лишь на такие находки, сам геймплей оказался вторичным и халтурным. Как и подобает сочинению второгодника, списавшему работу у товарища по парте. **PG**


Все приличные вещи сторожат такие вот боссы. Кто не рискует, тот не одевается.


Традиционная тактика: бронированные мечники выдвигаются вперед, лучники вместе с Иомаром остаются позади.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

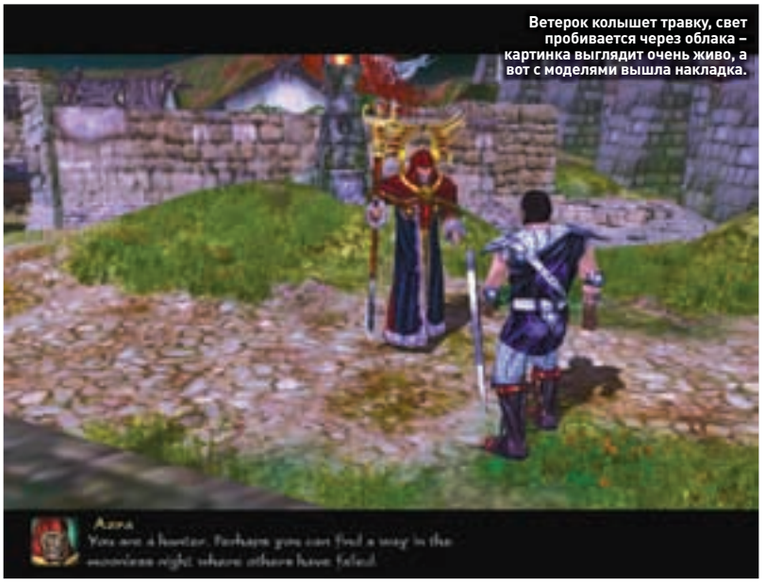
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★☆ 4.5
ГРАФИКА	★★★★★☆ 5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆ 5.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Удивительной красоты вода, туманы, рассветы и водоплавающая птица в густых камышах; колоритные сельские декорации; время от времени встречаются необычные миссии.

Краденый сюжет, аляповатая цветовая гамма, полное отсутствие искусственного интеллекта, убогие модели и примитивный, устаревший геймплей.

5.0

Неудачный дебют начинающих болгарских разработчиков. Кривое отражение знаменитых ролевых проектов.


Ветерок колышет травку, свет пробивается через облака – картинка выглядит очень живо, а вот с моделями вышла накладка.

В многопользовательском режиме доступны четыре расы сразу.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 3.7

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1985 Студия Koei выпускает игру Romance of the Three Kingdoms. Тема – история Древнего Китая.

1989 Выходит второй эпизод – Romance of the Three Kingdoms 2.

2006 Запущена в производство сетевая игра Romance of the Three Kingdoms Online. Троецарствие не выходит из моды.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

С огнем нужно быть особенно осторожным – можно подпалить собственную армию.

Экран выбора сценария. Есть задания для неофитов. И для ветеранов тоже.

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS 11

ВЕЛИКАЯ СМУТА

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Koei

РАЗРАБОТЧИК
Koei

ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 32Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.koei.com/rtkxipc

ПОХОЖЕСТЬ
Romance of the Three Kingdoms 3: Dragon of Destiny, Romance of the Three Kingdoms 4: Wall of Fire

Период Троецарствия – один из самых интересных и драматичных в истории Китая. Эпоха целителей и мудрецов, отчаянных бунтарей и сумасшедших пророков. Смута, которая чуть не погубила Поднебесную, стала причиной великих перемен. Могущественная империя династии Хань распалась на три независимых государства, а философская система Лао-Цзы претворилась в народную религию даосизм.

ИСТОРИЯ ВОПРОСА

Свое знакомство с той эпохой лучше начинать со средневекового классического романа «Троецарствие», написанного в XIV веке Ло Гуаньчжуном. Автор изучил древние летописи, а потом изложил их простым и понятным каждому языком. Ло дал волю своей неуемной фантазии, сделав обычных в общем-то вояк былинными богатырями.

«Троецарствие» – книга, любимая каждым грамотным китайцем. С нее он начинает свое знакомство с литературой. Героические образы древних полководцев являются примером для всех китайских мальчишек и девчонок. По мотивам этого выдающегося сочинения ставились спектакли, рисовались комиксы и снимались фильмы. Под грифом Romance of the Three Kingdoms вышло не менее 50 компьютерных и консольных игр, в том числе 11 стратегий-варгеймов, разработанных программистами японской студии Koei.

КИТАЙСКИЕ КЛАССИКИ

С первых игр серии авторы равнялись на варгеймы, традиционные настольные игры с кубиком и полем, поделенным на шестиугольники-гексы. Подобные развлечения адресованы игрокам опытным, которых не интересуют графика и спецэффекты. Их волнует механика, баланс и многообразие игровых характеристик, обычно выраженных в виде колонок чисел. За всей этой арифметикой варгеймер видит грандиозные сражения и трагедии глобального масштаба.

Сериал Romance of the Three Kingdoms соответствует вышеописанным критериям качества, являет собой образец сбалансированного варгейма. Цель у этих баталий одна – объединить под своей властью бунтующие территории и стать новым императором Поднебесной. Начиная с седьмого эпизода в Romance of the Three Kingdoms появились ролевые элементы. Успех военного похода стал зависеть не только от подготовленности простых солдат, но в первую очередь от того, как развивается военачальник, какие навыки он улучшает. Пользователь получил возможность отыгрывать самые разные роли: властителя, генерала, дипломата и государственного советника.

ОДИННАДЦАТЫЙ РАЗ

Премьера Romance of the Three Kingdoms 11, состоялась в Японии два года назад – 17 марта 2006-

Китайская коррупция – самая древняя в мире, и для борьбы с ней требуется особая сноровка.

Факты

10 новых городов

6 сюжетных сценариев

30 игровых событий

50 героических способностей

го. Возникает закономерный вопрос: «Почему мы спохватились только сейчас?» Причиной тому не лень журналистов, а политика студии Koei. Сначала стратегию выпустили в Азии, и это была версия для PlayStation 2. Пришлось изнурять себя двухлетним ожиданием, пока японцы не сделали версию для PC, релиз которой состоялся только 9 сентября 2008 года. Страдания геймеров окупились сторицей. Игра вышла в бонусном варианте, способном удовлетворить не только ортодоксов, но и начинающих, еще не нюхавших китайского пороха генералов. Первое, на что обращаешь внимание, – удивительной красоты графика, выполненная в технике традиционной «водяной живописи». Создается впечатление, что все изображения нарисованы тушью на тончайшей рисовой бумаге. С нефритовых гор струятся хрустальные водопады, ветер колышет деревья-иероглифы, а если присмотреться, можно разглядеть стаю перелетных птиц. Картинка живет своей особой жизнью.

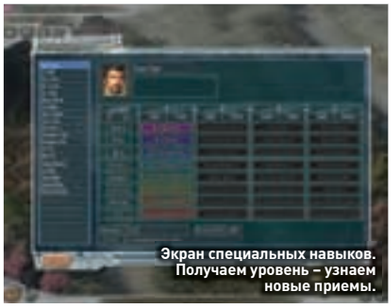
ПРЕСТОЛ ПОДНЕБЕСНОЙ

Изменился и сам игровой процесс. Не нужно хвататься за меч – базовый геймплей остался неприкосновенным. Разработчики просто расширили горизонты, добавили новые характеристики знакомым по прошлым играм персонажам. Каждый офицер может выучить до 50 умений, влияющих не только на его боевые качества, но и на экономику. Научиться зарабатывать юани, правильно распределять драгоценный рис и, конечно, следить за нечистыми на руку чиновниками. Китайская коррупция – самая древняя, и для борьбы с ней требуется особая сноровка.

Каждую сюжетную кампанию сопровождает красочное интро – костюмированный спектакль, настраивающий игрока на героический лад и объясняющий суть происходящих в кадре баталий. Дополнение весьма полезное, ведь с ходу в них разобраться совсем непросто. Хорошо, что авторы снабдили игру подробным и понятным туториалом, объясняющим многие (но не все) нюансы игрового процесса. В любом случае, прежде чем усаживаться за компьютер, стоит почитать книжки по теме, чтобы не лишать себя удовольствия и ориентироваться в именах и званиях героев. Стало больше сюжетных сценариев и внутриигровых событий. Начинающие могут испытать себя на уже готовых картах, ветераны – создать собственную при помощи игрового редактора. Он позволяет самостоятельно распределить характеристики, выбрать нужных персонажей и вооружение, нарисовать рельеф, расставить города и царства. Самым хардкорным геймерам адресован новый режим сложности, где AI обладает истинно маньчжурским коварством.

Остается только позавидовать нашим южным соседям. Им вовсе не обязательно просиживать штаны за учебником по истории Китая. Заменой этим урокам могут стать несколько часов игры в Romance of the Three Kingdoms 11. Чтобы разобраться с расстановкой политических сил, вполне достаточно познакомиться с самыми яркими персонажами и запомнить основные даты. Когда уже и наши разработчики вспомнят свои корни и создадут игру по мотивам знаменитого «Слова о полку Игореве»? **PG**

Каждый сценарий сопровождает история в картинках.


Экран специальных навыков. Получаем уровень – узнаем новые приемы.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★½ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Новые колоритные персонажи, ролевые способности, интересная сюжетная интрига, графика, стилизованная под традиционную «водяную живопись».

Высокая сложность освоения, отсутствие многопользовательского режима, недостаточно удобный интерфейс управления юнитами, слишком уж заковыристый сюжет.

7.5

Достойное продолжение классического сериала, отличная возможность познакомиться с историей Древнего Китая.

Здесь мы закупаем ловушки. Устроим врагу теплую встречу.

Дуэль – способ выяснить отношения между полководцами. Здесь можно использовать боевую магию даосов.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.2**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **3.5**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

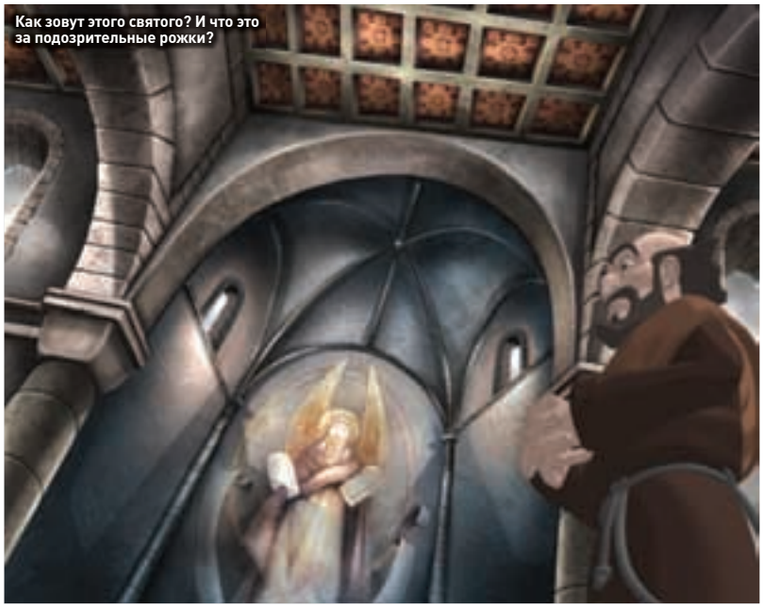
1996 Студия выпускает культовую в узких кругах адвенчуру Drascula.

1997 Начинается производство игрового сериала Mortadelo y Filemon.

2004 Подписан договор о сотрудничестве с издательством Crimson Cow.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

В аббатстве встречаются такие мрачные закоулки. Убивай – не хочу.



Как зовут этого святого? И что это за подозрительные рожки?

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Crimson Cow
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Alcahofa Soft
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.theabbey-game.com
ПОХОЖЕСТЬ
«Отель "У погибшего альпиниста"», «Dracula 3: Адвокат дьявола»

НЕ УБИЙ

THE ABBEY: МИСТИЧЕСКОЕ УБИЙСТВО

В своих лингвистических штудиях я случайно натолкнулся на любопытный факт. Выяснилось, что греческое monasterion происходит от корня monos – «один», «одинокий». Монастырь – это место, где человек остается наедине с Богом. Отказавшись от всех мирских удовольствий, удалившись прочь от городской суеты, он ведет с Небом неспешную беседу.

В действительности все складывалось куда прозаичнее. Помимо молитв и послушаний монахи занимались массой других, вполне земных дел: варили пиво и делали сыр, вели активную торговлю и ссужали местному люду деньги. Где золото, там и убийства. Сколько крови было пролито в монастырских стенах? Какие тайны они скрывают? Об этом писал историк-медиевалист Умберто Эко в своем «Имени розы». Эту же криминальную тему развивает сюжет новой средневековой адвенчуры «The Abbey: Мистическое убийство».

ДЕЛО О СЕРЕБРЯНОМ ПАНИКАДИЛЕ

Бывший советник Королевского суда брат Леонардо Толедский отправляется в далекий горный монастырь Нуэстро Сеньора де ла Нативидад с особым поручением. Цель поездки – сопроводить к месту послушания юного Бруно, сына знатного испанского вельможи. Юноша мечтает стать монахом, и брат Леонардо должен поддержать его благие начинания.

Путешествие не обходится без приключений. Незнакомец в монашеской рясе устраивает горный обвал, и если бы не сноровка главного героя, кормить бы Бруно ворон на дне пропасти. Странники прибывают в монастырь, и брат Леонардо начинает расследование случившегося в горах происшествия. Все говорит о том, что нападавший – один из монахов.

Но настоятель монастыря настойчиво все отрицает. Аббат просит Леонардо разобраться с другим загадочным случаем. Во время праздничной службы на голову брата Ансельмо упало огромное 200-фунтовое паникадило. Что это – случайность или чей-то злой умысел? Братия волнуется, ходят слухи, что в монастыре орудует сам дьявол.

ОТ СЕВИЛЬИ ДО ГРЕНАДЫ

Какие испанские игры ты знаешь? На ум приходит лишь несколько названий: тактическая стратегия Commandos, ее логическое продолжение стелс-экшен Commandos: Strike Force, античная стратегия Praetorians, и... познания мои на этом заканчиваются. Теперь славный список пополнится еще одним достойным тайтлом.

«The Abbey: Мистическое убийство» делала перспективная команда Alcachofa Soft. Парни живут в Толедо и занимаются разработкой исторических квестов. Прошлые их работы так и не стали популярными за пределами Испании. Может быть, «The Abbey: Мистическое убийство» ждет иная участь? Гейм-дизайнеры приложили титанические усилия, вручную, красками отрисовав все декорации этого драматического действа. В то же время персонажи выполнены в трехмерной графике с использованием современной лицевой анимации. Возможно, некоторым не понравится излишне мультяшная «диснеевская» картинка – дело вкуса. Авторы играют на контрасте, яркие рисованные образы воплощают в кадре совсем не детский трагический сюжет о предательстве и грехопадении.

ХОЖДЕНИЕ ПО МУКАМ

Хорошую адвенчуру можно сравнить с умным детективом. Текст, в котором тщательно прописаны все персонажи и диалоги, дает подробное объяснение мотивам и поступкам. Лукавый ав-

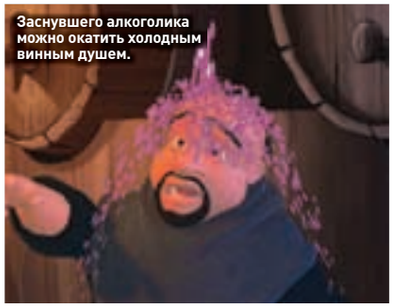
Факты

40 часов игрового процесса

70 минут классической музыки

1 тысяча анимированных сюжетных сцен

Двигаясь от улики к улике, игрок оказывается втянутым в происходящее. И вот он уже холодеет от ужаса, чувствуя, как сердце сжимает холодная пыточная сталь.


Заснувшего алкоголика можно окатить холодным винным душем.

Карта для быстрых перемещений уже не роскошь, а необходимость.

тор водит за нос доверчивого читателя, чтобы потом, в финале, ошарашить его неожиданной концовкой.

Эта сюжетная непредсказуемость и делает историю интересной, будь то книга или компьютерное развлечение. «The Abbey: Мистическое убийство» создавалась по канонам криминальной прозы. Сюжет набирает обороты постепенно, плетется шаркающей походкой монаха. Двигаясь от улики к улике, собирая новые доказательства, игрок оказывается втянутым в происходящее. Ему кажется, что он и сам участник драматических событий. И вот он уже холодеет от ужаса, чувствуя, как сердце сжимает холодная пыточная сталь.

Важно еще и как реализована игровая механика, как организован интерфейс. Испанцы сумели сделать игру максимально удобной. Функциональна встроенная карта, которая помогает перемещаться между игровыми локациями (она вызывается горячей клавишей M), продумана конфигурация мышки – клик левой кнопкой выдает описание объекта, правой – совершает с этим объектом возможное действие.

НЕБО СТАНОВИТСЯ БЛИЖЕ

В игре очень много разговоров. Большая часть расследования сводится к беседам с подозреваемыми и анализу их показаний. А вот головоломок в «Мистическом убийстве» до обидного мало – видимо, не тот жанр. Леонардо – тонкий психолог и умеет разговорить своего собеседника, только на сюжет это умение влияет незначительно. Альтернативных концовок нет и не будет, а удачный исход переговоров просто продвинет тебя к следующей сцене.

Авторам удалось сделать своих героев колоритными, запоминающимися личностями. Каждый персонаж обладает не только уникальной внешностью, но и особым характером. Это заслуга актеров, занимающихся озвучкой братьев-монахов. Голоса подобраны точно, за исключением отрока Бруно – его дрожащий фальцет звучит слишком нарочито.

За рассуждениями я чуть было не забыл сказать пару добрых слов о музыке. Важный момент – весь средневековый саундтрек записывался при участии Пражского симфонического оркестра, коллектива, известного во многих странах мира. Не нужно никаких слов, достаточно этих гармоний и ритмов, чтобы настроиться на подобающий лад. Испытать священный трепет перед величественной готической архитектурой и божественными созвучиями, зовущими душу в небо.

В заключение хочется добавить, что «The Abbey: Мистическое убийство» – игра, ориентированная на любителей хорошей беллетристики. Любишь читать? Бери не раздумывая. Эта средневековая история подарит тебе истинное удовольствие и, может быть, катарсис. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Тщательно воссозданная атмосфера средневекового аббатства, живописные декорации и колоритные типажи, весьма удобный интерфейс, шокирующая развязка.

На всю игру приходится всего одна головоломка, слишком пространные диалоги, голос Бруно получился очень противным; мультяшная, несерьезная графика.

7.5

Замечательный подарок поклонникам творчества Умберто Эко и ортодоксальным квестоманам.

Офис аббата. Скромненько и со вкусом.

«Санта Клаус» окончательно свихнулся и разговаривает с грядкой.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 3.8

ОТКРОЙ
МИР
ЗАНОВО!
Games for Windows
NINTENDO DS
Wii
CRYSTAL DYNAMICS
eidos

ПОКОРИ НОВЫЕ ВЫСОТЫ, ИСПОЛЬЗУЯ ИНТЕРАКТИВНОЕ ОКРУЖЕНИЕ И СНОГСШИБАТЕЛЬНУЮ АКРОБАТИКУ

ОСВОЙ НОВЫЕ БОЕВЫЕ ПРИЕМЫ – УРАГАННЫЙ ОГОНЬ СРАЗУ ПО НЕСКОЛЬКИМ ЦЕЛЯМ, ИСКУССТВО БЛИЖНЕГО БОЯ, СТРЕЛЬБА С САМЫХ НЕПРЕДСКАЗУЕМЫХ ПОЗИЦИЙ

ВОЗМОЖНОСТИ БЕЗГРАНИЧНЫ

ВЗГЛЯНИ НА МИР ПО-НОВОМУ – ПУГАЮЩИЕ НЕПРОЛАЗНЫЕ ДЖУНГЛИ, ПОДВОДНЫЕ ГЛУБИНЫ И ГЛУХИЕ ЛАБИРИНТЫ ДРЕВНИХ ХРАМОВ

TOMB RAIDER
UNDERWORLD

Tomb Raider: Underworld © Eidos Interactive Limited 2008. Разработано Crystal Dynamics Inc. Tomb Raider, Tomb Raider: Underworld, Crystal Dynamics, Eidos и логотип Eidos являются товарным знаком Eidos Group of Companies. Все права защищены.
Исключительные права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск», 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д. 10, корп. 1. По вопросам продаж экземпляров программы для ЭВМ, а также для Wii и DS обращайтесь по телефону: (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: zakaz@nd.ru.

Реклама

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2002 CD Projekt начинает разработку The Witcher.

2004 «Ведьмака» впервые показывают на E3 на стенде Bioware.

2006 Игра обретает мирового издателя – Atari.

Видео-рецензия на диске!

Как в любой хорошей ролевой игре, действие «Ведьмака» происходит и в мрачных подземельях, и в безопасных городах.

Пользоваться инвентарем стало значительно проще. А ведь потребовалось лишь добавить фильтры и сортировку.

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ
Atari

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games

РАЗРАБОТЧИК
CD Projekt

ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Три DVD и один CD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.thewitcher.com

ПОХОЖЕСТЬ
Gothic, Two Worlds

ЗНАМЕНИТОСТЬ
ведьмак Геральт

ВЕДЬМАК: ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ

НА БИС!

В последнее время подарочные издания успешных игр не выпускает только ленивый. Даже в России дорогостоящие по сравнению с обычными джевелами коробки вдруг стали хорошо продаваться. Возникает вопрос: зачем журналу жертвовать двумя страницами ради дополненного «Ведьмака»? Отвечаем: здесь случай особый!

Пускай поляки и хотели взять планку в миллион реализованных копий своей игры, 800 тысяч (за три месяца продаж) тоже следует признать отличным результатом. Хотя сомнения в удачном исходе у нас, признаться, были. Но фортуна повернулась лицом к CD Projekt, да и колоссальные усилия разработчиков просто обязаны были окупиться.

Причин успеха несколько. Во-первых, приличные ролевые игры в наших пенатах нынче – редкий гость. Стало быть, перспективной RPG на движке Neverwinter Nights внимание было гарантировано. Во-вторых, сценарий одобрил сам Анджей Сапковский (Andrzej Sapkowski), автор знаменитого цикла о ведьмаке. А это значит, что и фирменный черный юмор, и острые социальные проблемы, и некоторый цинизм, присущие книгам известного писателя, никуда не делись при переносе в игру. На фоне набивших оскомину классических фэнтезийных историй о противостоянии добра и зла восточноевропейский сюжет воспринимался как откровение. Наконец, необычная ролевая система идеально совместилась с динамичными, красочными схватками. «Ведьмак» полюбился взыскательным PC-пользователям – даже несмотря на многочисленные огрехи, свойственные всем масштабным проектам-долгостроям. Игру заслуженно ругали за мелкие баги и фатальные ошибки, недостаточную оптимизацию, корявую анимацию и одинаковые модели персонажей. Авторы с таким положением дел мириться не пожелали...

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Увесистый патч 1.4, входящий в «Дополненное издание», вместил все необходимые исправления. Существенно, в 2-3 раза, сократилось время загрузки игровых зон (раньше приходилось ждать, порой по несколько минут). Этим чисто технические преобразования не ограничиваются: появились сортировка и фильтры для вещей в рюкзаке, алхимическая сумка, функция автоматического сбора предметов. Теперь нудные, раздражающие действия не отвлекают от игрового процесса. Кроме того, благодаря замене текстур (а то и вовсе перерисовке моделей) создатели отбили «атаку клонов». Персонажи разучили около 200 жестов и телодвижений: стало несколько лучше, но до идеала по-прежнему далеко. Впрочем, не исключено, что неуклюжесть NPC связана с ограничениями движка: вряд ли даже серьезные пластические операции способны вернуть молодость постаревшему «мотору».

Те, кто изучает иностранные языки по играм, могут торжествовать: учебни-

За четыре сотни рублей сложно подобрать более удачный подарок, чем дополненное издание «Ведьмака».

Факты

90 + наград получила игра

2 новых модуля-приключения

73 минуты – продолжительность саундтрека

ка лучше, чем «Дополненное издание», не придумаешь. Во-первых, разработчики переписали немецкий текст, переозвучили английский и немецкий же. Во-вторых, теперь можно выбирать любую комбинацию субтитров и озвучки из 10 языков. Жаль только, персонажи не тараторят по-китайски: включить в опциях можно лишь иероглифы.

Но основные усилия разработчики направили на развитие проекта. Что является залогом долгой жизни игры? Конечно же, пользовательские модификации и дополнения. С помощью довольно толкового редактора D'jinni Adventure Editor самые преданные и трудолюбивые поклонники смогут создавать и модифицировать модули. Лентяи же в ожидании любительских «приключений» могут опробовать парочку официальных. Первое – «Цена нейтралитета» заново отправляет Геральта в крепость ведьмаков Каэр Морхен. Второе – «Побочные эффекты» повествуют о крепкой дружбе главного героя с Лютиком. Развеселый бард опять вляпался в неприятную историю, и нашему герою не остается ничего иного, как выручать товарища. Осилить оба модуля можно за один вечер: всего-то восемь заданий. Маловато, да и особых достоинств у этих мини-историй нет. Хорошо хоть нам доверяют уже натренированного персонажа: на него любо-дорого посмотреть в схватках.

ЦЕНА ВОПРОСА

Приятно, что почти все значимые файлы можно запросто скачать с официального сайта «Ведьмака»: и патч, и модули, и языковые пакеты, и бонусы (заставки, ролики и т.д.), и даже саундтрек с дополнительными композициями, навеянными проектом. Однако игроки, купившие заветную коробочку, смогут, кроме того, прочитать рассказ Анджея Сапковского, ознакомиться с весьма подробным прохождением и руководством к игре. Ну и, конечно, установить программу с диска, содержащего дистрибутив. Правда, в российском издании все печатные материалы, за исключением произведения польского фантаста, представлены в виде PDF-файлов. Бесспорно, электронный документ не сравнится с книжкой, приятно пахнущей типографской краской. Зато и цена бокса не кусается: всего около 400 рублей (западная комплектация обойдется как минимум в 40 долларов). Кстати, помимо «Дополненного издания» в продажу поступили и «Новые главы» – то же самое, только без дистрибутива.

Действия поляков не могут не вызвать уважения. Даже спустя год после выхода оригинала они продолжают корпеть над проектом. И не делают попыток нажиться на преданных фанатах: уже и не припомнишь, когда столь значимые добавки с легкой руки разработчиков появлялись в свободном интернет-доступе. Однако есть подозрение, что поклонники «Ведьмака» еще раз потратятся на любимую игру... Ведь за четыре сотни сложно подобрать более удачный подарок для хорошего знакомого. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

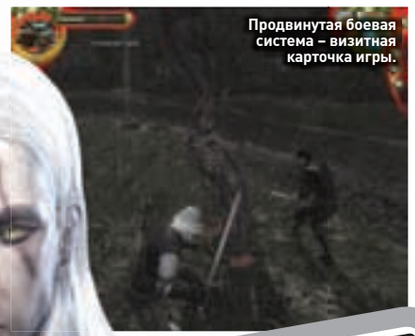
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★½ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0

Захватывающий сюжет, тонкий юмор, необычная ролевая система, динамичные схватки, небанальные задания, уместные добавления и исправления, приятные бонусы.

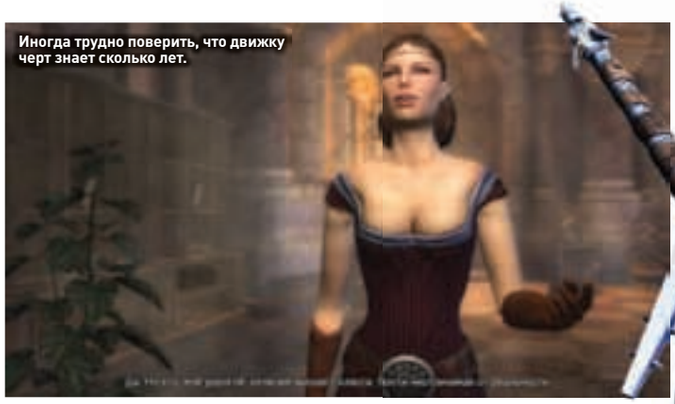
Одряхлевший движок не всегда способен выдать приличную картинку. Два новых модуля непродолжительны и не шибко интересны.

8.5

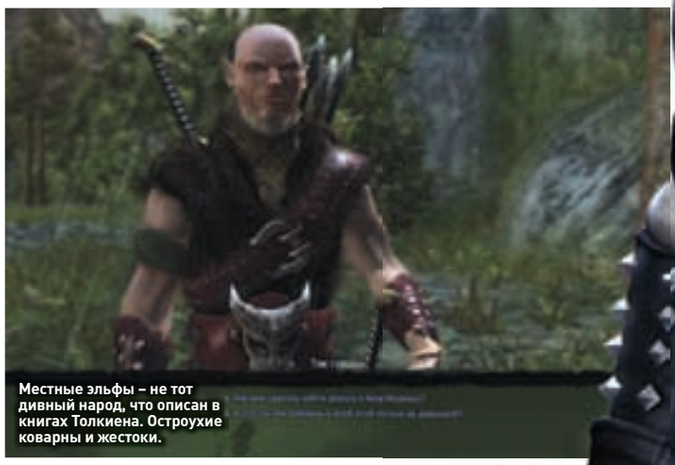
Великолепная игра и замечательный подарок по суперцене.



Продвинутая боевая система – визитная карточка игры.



Иногда трудно поверить, что движку черт знает сколько лет.



Местные эльфы – не тот дивный народ, что описан в книгах Толкиена. Остроухие коварны и жестоки.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 8.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 8.3

1999 Премьера игры Dracula: Resurrection.

2000 В продажу поступает адвенчура Dracula 2: The Last Sanctuary.

2008 Поиски Дракулы продолжаются. Теперь – в турецких подземельях.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ «ЧУР МЕНЯ, ЧУР!» КОПЦЕВ

Прогресс не стоит на месте: на смену гонцам и голубиной почте пришла телефонная связь.

Хозяйка местной гостиницы. Женщина простая, но очень наблюдательная.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Adventure

ИЗДАТЕЛЬ
Microids

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Kheops Studio

ПОЙДЕТ
Процессор 800MHz, 256Mb RAM, видеокарта с 64Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.microids.com/en/catalogue/50/dracula-3-the-path-of-the-dragon.html

ПОХОЖЕСТЬ
The Secrets of Da Vinci – The Forbidden Manuscript, Nostradamus – The Last Prophecy

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Граф Дракула

DRACULA 3: АДВОКАТ ДЬЯВОЛА

ВЛАСТЕЛИН СУМЕРЕК

Должность адвоката дьявола была введена папой Сикстом Пятым в 1587 году от Рождества Христова и просуществовала почти 400 лет. Официальное ее название – promotor fidei, что переводится с латыни как «укрепитель веры». Ни одно дело о канонизации не обходилось без участия такого человека, главной задачей которого являлся сбор данных, оспаривающих чудеса потенциального святого. Просто ходить по воде было недостаточно, требовалось предоставить неопровержимые доказательства непорочности и верности Богу.

ДЕЛО СВЯТОЙ МАРТЫ

Знакомься: отец Арно Мориани, главный герой новой мистической адвенчуры «Dracula 3: Адвокат дьявола». Он служит в Святой конгрегации Римской католической церкви следователем по особым делам — тем самым «укрепителем веры». Отважный и кристально честный Мориани как нельзя лучше подходит для этой непростой работы. Успел повоевать на фронте, лечил физические и духовные раны своих товарищей по оружию и не боится самого черта.

Церковь доверила Мориани задание особой политической важности. Группа прихожан из румынского местечка Владовисте обратилась к Ватикану с просьбой причислить к лику святых Марту Калугарул, спасшую десятки человеческих жизней. Румыния – православная страна, и канонизация Марты может привлечь в католичество новые души. Проблема в том, что смерть доктора Калугарул сопряжена с чередой загадочных происшествий. В городке обнаружено несколько обескровленных трупов, а сама Марта умерла при весьма странных обстоятельствах.

Мориани отправляется в Трансильванию, на родину графа Дракулы из знаменитого романа Брэма Стокера. Город лежит в руинах, на улицах пусто, и только злой ветер воет в черных печных трубах. Еще недавно здесь гремели пушки. Сотни румынских солдат отдали жизни за честь и независимость своей родины. В память о той войне осталась огромная братская могила да разрушенный замок. По слухам, там обитает его хозяин – властелин сумерек, великий вампир граф Дракула.

Сам того не желая, отец Мориани становится участником кровавого маскарада. Неведомый убийца сеет страх и ужас в душах жителей Владовисте. Кто это – бессмертный вурдалак или такой же смертный, член одного из оккультных обществ?

КОД ДРАКУЛЫ

«Dracula 3: Адвокат дьявола» – яркий образец конспирологического детектива. Дэн Браун писал о катарах и тамплиерах, авторы Dracula 3 сосредоточили свое внимание на деятельности общества Туле, магическо-

Город лежит в руинах, на улицах пусто, и только злой ветер воет в черных печных трубах.

Факты

50 часов леденящего страха

1 адвокат дьявола

4 страны для поисков

го ордена, в котором когда-то состоял Адольф Шикльгрубер – будущий фюрер Третьего рейха. Кто в действительности стоял за массовыми убийствами людей, двумя мировыми войнами и холокостом? Тебе еще предстоит узнать ответ на данный вопрос. Естественно, всерьез эти фантазии воспринимать не стоит. Зато проникаешься тревожным настроением тех лет. Одно из главных достоинств игры – особая атмосфера, дух эпохи. Он здесь во всем: в пыльных провинциальных интерьерах, в подшивках с пожелтевшими газетными вырезками, в деревянном телефоне с эбонитовой трубкой и в шифровальной машине Enigma. Картинка живет собственной жизнью: по улицам стелется молочно-белый туман, а на потрескавшейся стене беснуется огромная собачья тень. Важную роль играет и музыка – умиротворенную кантилену сменяет нервное соло на виолончели и инфернальные органные диссонансы.

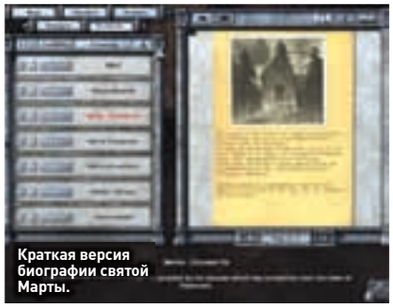
Очевидно, что в такой «книжной» игре большая часть загадок связана именно с манускриптами, свитками и средневековыми фолиантами. Тебе придется вспомнить римский счет, вооружиться лупой и собственной логикой, чтобы разгадать многочисленные анаграммы, найти на полотнах великих мастеров тайные знаки для посвященных. В критической ситуации Мориани использует Библию – достаточно кликнуть по мигающей пиктограмме с книгой, чтобы получить пусть туманную, но подсказку.

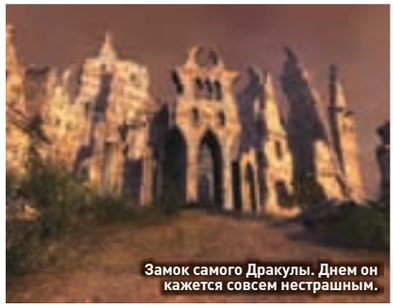
ПОПУЛЯРНАЯ МЕХАНИКА

Геймплей трудно назвать революционным. Все то же обкликивание локаций в поисках квестовых предметов и многословные беседы без возможности выбора вариантов ответа. Сюжет скользит по накатанным рельсам, но оттого не кажется менее интересным. Диалоги составлены очень точно, изобилуют множеством важных деталей. Игра может показаться скучной, но только не любителям исторической литературы. Есть возможность почитать Библию на латыни и «Дракулу» Брэма Стокера на языке оригинала. Тексты в игре представлены без купюр, во всем литературном великолепии.

В плане механики Dracula напоминает прошлые разработки студии Kheops: адвенчуры The Secrets of Da Vinci – The Forbidden Manuscript и Nostradamus – The Last Prophecy. Каждая локация реализована как круговая панорама. Можно крутить головой в любом направлении, задирать ее вверх и разглядывать землю у себя под ногами. Модели не блещут особым лоском, но выглядят симпатично, колоритно и живо. Анимация выполнена на достойном уровне – персонажи не кажутся бездушными куклами на невидимых нитках.

Особенно радует физика. Не Penumbra, но тоже хорошо. В какой еще игре можно сделать анализ крови, к тому же самому себе? Собственноручно собирая аппарат для забора жидкости, соединяя многочисленные иголки и вонзая иглу в набухшую вену – натурализм происходящего удивляет и настраивает на подобающий лад. Постепенно, не спеша раскачивается маховик этой жуткой истории, чтобы потом, ближе к финалу, заставить нас оцепенеть от ужаса, обнаружив на своей шее знакомую вампирскую метку. **PG**


Краткая версия биографии святой Марты.


Замок самого Дракулы. Днем он кажется совсем нестрашным.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

Замечательно воссоздана атмосфера вампирских романов, хорошо прописан сюжет и диалоги, местные головоломки понравятся даже тонким ценителям жанра.

Некоторые задания оказались слишком сложными для неподготовленного геймера. В игре слишком много текста и слишком мало картинок.

7.5

Изысканное развлечение в лучших традициях французских адвенчур, мэтру Сокалю игра бы понравилась.

Этой цыганке наверняка известно, где покоится тело великого вампира.

Несмотря на духовный сан, Арно не прочь перекинуться в картишки.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 4.1

2004 Sims 2 признана самой популярной игрой года.

2005 Адвокат Джек Томпсон выдвигает судебный иск, обвиняя Electronic Arts в пропаганде наготы.

2008 Продано 100 миллионов копий Sims 2.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Главное – вовремя платить за квартиру и не ссориться с хозяйкой.

Злая волшебница собственной персоной. С ней нужно подружиться.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.1**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **4.1**

THE SIMS 2: ПЕРЕЕЗД В КВАРТИРУ

ДОМ, КОТОРЫЙ ОСВОИЛ ЖЭК

ЖАНР ИГРЫ
Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Electronic Arts
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
thesims2.ea.com/about/ep8_index.php
ПОХОЖЕСТЬ
The Sims 2, «The Sims: Житейские истории»
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Статуя Беллы Гот

«Квартирный вопрос портит людей», – кручинился товарищ Воланд, и мы с мессиром совершенно согласны. Ну что за жизнь без квартиры? Своих, личных квадратных метров с раздельным санузлом и пластиковыми окнами на северо-запад?

ЖИТИЕ МОЕ

Компьютерным персонажам живется куда вольготнее. Взять тех же симов – на каждую цифровую человеко-единицу приходится дом со всеми удобствами, а то и с бассейном. Их американским родителям не так просто представить наши коммуналки, развеселые «вороньи слободки». А жаль, было бы интересно посмотреть, что получится из такого социалистического общежития, как сложатся отношения соседей.
Мысли материальны. Наши фантазии перелетели океан и воплотились в новом, восьмом по счету дополнении «The Sims 2: Переезд в квартиру». Пришло время переселиться в многоквартирный дом и познать все прелести съемного жилья. К каждой квартирке прилагается бабуля, которая следит за порядком и своевременной оплатой аренды. Не хватает денег? Пригласи компаньона – он будет платить половину суммы.
В этом коллективном житье есть и другие плюсы – вроде общения с дорогими соседями. Ты всегда сможешь постучаться в дверь напротив и высказать свое неодобрение по поводу ночного дебоша. Или просто сходить в гости.

КОЛДУЙ БАБА, КОЛДУЙ ДЕД

В крайнем случае напусти на соседей порчу. Да-да, в игре появилась магия! Волшебство доброе и не очень. Чтобы самому стать кудесником, нужно встретить ведьму и подружиться с ней. Останется только купить правильный котел и завести волшебного котейку. Твой подшефный сим сможет изучать три типа заклинаний: лечить друзей и соседей, телепортироваться и телепортировать, поджигать дома недоброжелателей посредством пирокинеза и делать массу других удивительных вещей. Стало больше и обычных умений.
В частности, доступен такой полезный навык, как пожарное дело. Достаточно почитать правильную книжку, чтобы самому научиться тушить пламя. Знание физиологии поможет справиться с болезнями, а навыки психолога поспособствуют разрешению семейных конфликтов.

Пришло время переселиться в многоквартирный дом и познать все прелести съемного жилья.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Игровой процесс изменился принципиально – симы могут ходить в гости, объединяться в социальные группы и творить настоящие чудеса.

Задумок хватило бы на два дополнения сразу; игра кажется несколько сумбурной и перегруженной возможностями; не сразу понятно, как стать волшебником.

7.5

Интересный add-on с большим потенциалом, достойная концовка для популярного сериала.

До премьеры The Sims 3 осталось всего четыре месяца. Разработчики торопятся, стараясь закончить с предыдущей серией. Отсюда некоторый сумбур и разносортица «Переезда в квартиру». Но будем снисходительны, ведь это последнее по счету дополнение – своеобразное прощание с полюбившимся сериалом. До свидания, вчера. Здравствуй, завтра! **PG**

© 2008 «Плэй Тэн Интерактив». Все права защищены. www.playten.com, 129459 Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, e-mail: info@playten.com
© 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.

1996 В Зеленограде открывает двери офис фирмы MiST land.

2002 Стараниями конторы выходит тактическая ролевая игра «Код доступа: РАЙ».

2006 MiST land меняет вывеску: теперь компания называется GFI Russia.

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

Видео-рецензия на диске!

WARFARE

СТРЕЛЯЮТ, НАСЯЛЬНИКА!

ЖАНР ИГРЫ
Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
GFI

РАЗРАБОТЧИК
GFI Russia

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
warfaregame.ru

ПОХОЖЕСТЬ
«В тылу врага 2», «Блицкриг»

У Warfare сложная судьба, полная переносов, переделок и прочих прелестей «долгостроя обыкновенного». Раннюю версию игры журналистам показывали еще в 2003 году. С тех пор Warfare видоизменилась, невесть где потеряла кампанию за арабов, но все-таки доковыляла до импровизированной финишной черты.

Первые минуты знакомства приносят сплошной скепсис. Невнятное вступление «ни о чем, зато серьезно», маниакальная любовь авторов к двоеточиям, лаконичное главное меню без намеков на мультиплеер – словом, впечатление не из лучших. Совсем другая картина открывается после неуверенного щелчка по единственно возможной «новой игре» с американскими рейнджерами на первых ролях.

С высоты ионосферы Саудовская Аравия особенно хороша. Туда, сюда и поперек летают игрушечные самолетики, плавают кораблики, катаются грузовички, внизу экрана непрерывной лентой бегут выдуманные новости. При желании можно открыть ноутбук (тоже, естественно, ненастоящий) и покопаться в целомудренных блогах американских вояк. Глобальная карта, говоришь? Нет, скорее остатки былой нелинейности. Единственное, что требуется от геймера в итоге, – щелкнуть по очередной горячей точке, прочитать краткий брифинг и отправиться принуждать к конституционному порядку какого-нибудь бестолкового генерала.

САМИ МЫ НЕМЕСТНЫЕ...

Практика геополитических отношений показывает, что на просьбу жить дружно среднестатистический талиб отвечает радостным залпом из ракетницы, поэтому уговаривать горячих восточных джигитов придется силой. Ковровые бомбардировки – негуманно, зомби-вирус фирмы «Зонтик» – хлопотно и чревато последствиями. А значит, действуем по старинке: ограниченным контингентом в тылу врага.

«В тылу» и «врага» – ключевые слова. Если на начальных стадиях разработки Warfare еще прикидывалась порядочным варгеймом, то спустя несколько лет окончательно и бесповоротно мутирова-

Агрегат выглядит внушительно, правда, на практике годится лишь для отвлекающих маневров.

Факты

12 продолжительных миссий

6 слотов для амуниции у юнита

3 человека – экипаж «Абрамса»

С крыши основательного дома наших парней выбьет разве что тяжелая техника – уж больно выгодная позиция.

Странно, когда в серьезной стратегии арабский шейх вещает голосом известного гастарбайтера Джамшута.

ла в стремительно устаревающий технически аналог второй части незабвенного хита от Best Way. Задания, как нетрудно догадаться, аналогичные: конвой, захват и удержание объектов, диверсии, зачистки. Все серьезно, без дураков – не считая того, что актеры озвучивали арабских генералов под явным впечатлением от приключений таджикских гастарбайтеров из «Нашей Раши». Не каждый стратег оценит.

МНИМАЯ СВОБОДА

Комплектация отряда «вручную» в миссиях, где она доступна, – отдельная тема. Выжившие в предыдущей схватке войска целыми, опытными и невредимыми переходят в следующую миссию. Свободы почти никакой – количественные соотношения техники/пехоты всегда установлены заранее. Максимум получится выбрать модель танка, повозиться с боеприпасами да определить специализацию солдат. Причем, кто тебе понадобится – снайперы или саперы, из брифинга понять невозможно.

По замыслу создателей, выигрывать в Warfare можно, продумывая каждый шаг и уходя на паузу едва ли не каждые полминуты. Именно так и хочется играть. Жаль, тактика работает не всегда. По воле дизайнеров к части вражеских укреплений можно подойти только в лоб. При этом группировка выделяется наискромнейшая. Авиаподдержку морпехи, рейнджеры и снайперы вызывают лишь в специально отведенных миссиях. Техника нещадно ломается, теряет гусеницы и норовит загореться от малейшего шороха, а подкрепления – непозволительная роскошь. Приходится бежать с шашкой наголо через серенькие спецэффекты и надеяться на элементарное везение.

Хорошо хоть искусственный интеллект находчив и сообразителен. Солдатики готовы дать сдачи любому обидчику, при малейшей опасности падают на землю и никогда не пойдут на танк с автоматом, коли в кармане есть связка гранат.

ПАЛКИ В КОЛЕСАХ

Интерфейс сработан в русской народной традиции – перегружать все и вся абсолютно ненужными деталями. Неужели картины маслом на старых, как мир, кнопках «Бежать», «Стрелять» и «Стоп» кому-то кажутся уместными? Зачем танку (и уж тем более морпеху) спидометр, если к игровому процессу это не имеет никакого отношения? Отчего бы не убрать индикатор топлива на колесной и гусеничной технике? Израсходовать бак можно, только нарезав кругов 35 по периметру карты. Лучше бы GFI Russia подумала над перечисленным – вместо того чтобы совать онлайн-активацию (!!!) в демоверсию Warfare.

Критические баги подозрительно отсутствуют. Почти. За прохождение рабочий стол явился без надобности только один раз, а все 12 миссий завершились корректно. Досадных недоработок, впрочем, хватает. Например, техника проезжает сквозь твердые предметы, пехота соответственно смело проходит сквозь технику. Поиск пути в городских условиях частенько клинит. Сев в транспорт, юниты мгновенно изменяют голос. Для полного счастья ни в руководстве, ни в меню «Опции» нет описания горячих клавиш. Работает лишь проверенный поколениями метод научного тыка.

Зато звук и музыка, если не обращать внимания на вышеупомянутых актеров, – высший класс. Мелодичный этнический эмбиент и мощные гитарные запилы написали Александр Шукаев и Владимир Фрей, запомнившиеся многим по шикарным саундтрекам «Кода доступа: РАЙ» и «Власти закона». Шарахает и взрывается все вокруг тоже здорово, убедительно, если не сказать атомно.

В конце концов понимаешь, что дела с Warfare не так плохи, как кажется на первый взгляд. Правда, могли бы быть гораздо лучше... **PG**

Красивая тактическая карта не более чем декорация.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Несколько действительно захватывающих операций; частично разрушаемое окружение; мощный саундтрек в духе старых частей Command & Conquer.

Не в каждой миссии присутствует обещанная тактика; перегруженный ненужными функциями интерфейс; множество мелких недоработок из разряда «проглядели».

7.0

Припозднившаяся фантазия на тему «В тылу врага». Про талибов.

Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

CRYSIS WARHEAD

РАЗРАБОТЧИК: Crytek
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: crysiswarhead.ea.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Warhead – самостоятельное дополнение к шутеру Crysis. Невероятно, но факт: системные требования стали ниже, а графика – лучше. Смущают только небольшая продолжительность да куцый мультиплеер. Тем не менее, если ты пропустил оригинал, теперь не зевай: Crysis надо знать.

ЧТО ЕЩЕ?

TEAM FORTRESS 2
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, Золотой кулер

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

ACTION

ASSASSIN'S CREED

РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: assassinscreed.uk.ubi.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (52)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Assassin's Creed – чистокровный экшен, завлекающий игрока ошеломляюще красивой картинкой, яростным драйвом сражений и чарующей атмосферой Средневековья. Не жди от этой игры глубины и серьезности. Зрелищность – вот ее главный конек.

ЧТО ЕЩЕ?

GEARS OF WAR
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Тема номера

KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0, Золотой кулер

SIMULATION

PURE

РАЗРАБОТЧИК: Black Rock Studio
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.purevideogame.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Эту игру симулятором назвать сложно. Pure – это сумасшедшие гонки на квадроциклах. Гонщики взмывают в воздух на десятки метров, выполняют безумные трюки и показывают друг другу кулаки. Совершенно неправдоподобно, но зато увлекательно, весело и пикантно.

ЧТО ЕЩЕ?

RACE DRIVER: GRID
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

ХРОНИКИ ТАРР: СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (53)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

STRATEGY

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

РАЗРАБОТЧИК: Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.paradoxplaza.com/rome
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Этот сериал прославился не сногшибательной графикой или кровавыми сражениями с разрушением всего и вся, а исторической достоверностью и стратегической глубиной. Игра для тех, кто любит проводить время в долгих раздумьях над картой мира – теперь в эпоху Римской империи.

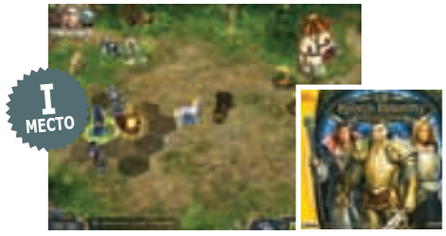
ЧТО ЕЩЕ?

SINS OF A SOLAR EMPIRE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (52)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, Золотой кулер

ROLE-PLAYING GAME

KING`S BOUNTY: ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ



РАЗРАБОТЧИК: Katauri Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.kingsbounty.ru
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (53)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, Золотой кулер

Удивительно цельная, глубокая, качественно собранная игра. Настоящий праздник души для тех, кто поймет. Поздравим авторов с новой статьей национального эскорта?

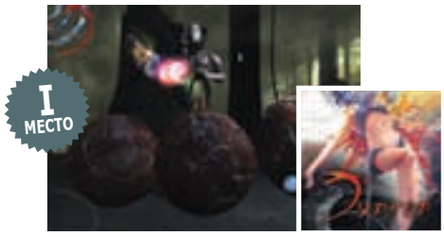
ЧТО ЕЩЕ?

MASS EFFECT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

ВЕДЬМАК. ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

ADVENTURE

ТУРГОР



РАЗРАБОТЧИК: Ice-Pick Lodge
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.tension-game.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Авторы неоднозначной «Мор. Утопия» продолжают эксперименты с жанрами и сознанием игрока. Не столько игра в привычном смысле, сколько психоделический трип в поисках самопознания, где любой твой поступок имеет последствия и почти никогда – приятные.

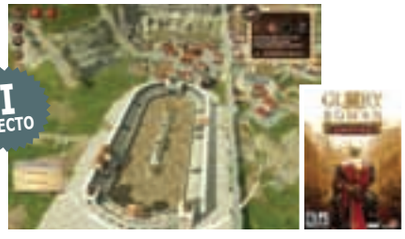
ЧТО ЕЩЕ?

СУБЛЮСТРУМ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

MANAGEMENT/LIFE SIM

IMPERIUM ROMANUM



РАЗРАБОТЧИК: Haemimont Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Buka Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.imperium-game.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

Разработчикам Glory of the Roman Empire из-за смены издателя пришлось придумывать новое название для продолжения, но суть от этого не поменялась. Наша задача – превратить небольшое древнеримское поселение в цветущий мегаполис, попутно отбивая нападения варваров и угождая капризам населения.

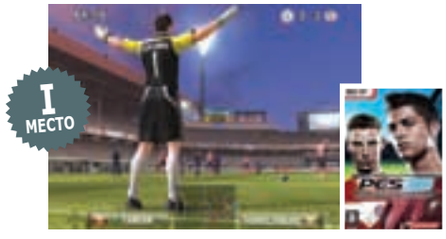
ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2008
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

VIVA PINATA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

SPORTS

PRO EVOLUTION SOCCER 2008



РАЗРАБОТЧИК: Konami Digital Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: konami-pes2008.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

По мнению многих, FIFA 08 от Electronic Arts – не настоящий футбольный симулятор, а попсовое шоу. Pro Evolution Soccer 2008 сложна в освоении, нагло требует от нас геймпада, и в ней нет львиной доли настоящих команд. Но поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

VIRTUA TENNIS 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

FIFA 09
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

РАЗРАБОТЧИК: Funcom
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.ageofconan.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

Создатели Anarchy Online много лет корпели над виртуальным воплощением Хайборийской эпохи, и теперь любой желающий может пожить в жестоком фэнтезийном мире, придуманном Робертом Говардом.

ЧТО ЕЩЕ?

TABULA RASA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, Тема номера

КОРСАРЫ ОНЛАЙН
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (51)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

THE X-FILES

Кто тоньше?

На этот раз мы решили чуть отойти от правил рубрики: в нее попала игра, которая совершенно точно появится на PC, и проект, совершенно чуждый нашей платформе. Вот такое сравнение двух культур, двух совершенно разных миров. Почему бы нет?
Главной сетевой новостью последних недель меж тем стала подпольная фотография Xbox 360 следующей (якобы) версии: в два раза меньше, в два раза тоньше. Мутное пятно под столом послужило поводом для довольно серьезного разговора о готовности современной консольной индустрии к гибким изменениям на лету: знающие люди припомнили и эволюции Nintendo DS, и соответствующую реакцию Sony с ее PSP slim&lite... Снижение цены и множество вариантов исполнения уже принесли Microsoft успех на японском рынке, а если слухи о готовящейся ревизии окажутся правдой, то война телеприставок и вовсе выйдет на новый, тихий уровень: консоли будут дешеветь и хорошеть, обрастая новыми функциями, а выиграем от всего этого мы с тобой. Да здравствует свободный мир и огнедышащая конкуренция!

Сергей Думаков

FABLE 2

В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

ЖАНР ИГРЫ
RPG
ИЗДАТЕЛЬ
Lionhead Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Microsoft Game Studios
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Питер Молинье (Peter Molyneux), гейм-дизайнер
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.fable2.com
ДАТА ВЫХОДА
24 октября 2008 года

Здравствуйте, мальчики и девочки! Как вели себя в этом месяце? Прошли по два раза Star Wars: Force Unleashed? Мыли руки, прежде чем хвататься за геймпад? Ай да молодцы, карапузы! Уважили старика, уважили. Ну что стоите как вкопанные? Усаживайтесь в уютные кресла. Сейчас дядюшка Илларион расскажет вам сказку, а точнее, басню. Заслужили.

Жил, значит, был в волшебной стране Альбион парень. Али девица юная... Впрочем, неважно, подрастет – само определится, а пока пусть будет парнем. Была у юнца зеленого дружная семья с заботливыми родителями, любимой сестрицей и уютными семейными ужинами. Счастие сие, как это часто бывает в правдивых сказках, продолжалось совсем недолго. Откуда ни возьмись, набежали злые разбойники под руководством беспощадного атамана Люсьена. Сожгли деревню лиходеи окаянные, убили родителей и не пойми зачем похитили сестренку. Отрока же оставили сиротой наедине с жестоким, но уж больно живописным мирком. Мальчуган наш оказался не пальцем делан, не размяк и решил для себя, что месть все-таки похлебка холодная. Шли годы, наш конопатый шкет бегал на посылках, часами упражнялся в фехтовании, стрельбе из мушкета, живота своего не жалея, и наконец превратился в добра молодца. Или девушку... Ну, вы поняли. Времена, понимаешь ли, были изрядно дремучие, смутные, мало кто запомнил приметы героя: одни пишут о милосердном рыцаре, другие о жестоком убийце, третьи говорят, что справедливо и то и другое... Однако не отвлекаемся.
Итак, с момента налета на родную хату прошло несколько лет, и настало время двинуться в опасный поход за головою Люсьена и заодно пролить свет на судьбинушку сестренки сердечной. Убивец, правда, времени даром не терял и окопался на самой вершине башни, высотой 80 верст. Ну, как говорится, чем выше залез, тем больнее будет падать.
Путь отважного мстителя лежал через пустыни и кладбища, пещеры и подземелья. Голод, холод и недружелюбные обитатели местных достопримечательностей всячески пытались остановить странника. Тщетно. Ведь за богатырем всюду бежал верный пес и самоотверженно бросался на любого, кто пытал-

ЧАРТЫ

Какой бы ни была игра во вселенной Star Wars, мимо первого места в чартах ей не пройти. Тем более если это действительно хорошая игра (а Star Wars: The Force Unleashed именно такой и является)! Отметим также второе место «легоизации» приключений Бэтмена и четвертое – долгожданного боевика Brothers In Arms: Hell's Highway. А вот хоккей от Electronic Arts пока не может похвастаться хорошими результатами – десятое место в Штатах и пятнадцатое в Великобритании. На Островах меж тем предпочитают гольф от Тайгера Вудса и Merceneries 2; также в десятке самых покупаемых британских игр по-прежнему марширует Call f Duty 4 – вот уж действительно долгожитель, учитывая, что релиз игры состоялся аж в ноябре 2007-го.

Продажи в США, 17–23 августа 2008 года

1. Star Wars: The Force Unleashed, LucasArts
2. Lego Batman: The Videogame, Warner Bros. Interactive
3. Rock Band 2, Electronic Arts
4. Brothers In Arms: Hell's Highway, Ubisoft
5. Madden NFL 09, Electronic Arts
6. Pure, Disney Interactive Studios
7. Mercenaries 2, Electronic Arts
8. Baja: Edge Of Control, THQ
9. Guitar Hero 3: Legends of Rock, Activision
10. NHL 09, Electronic Arts

Продажи в Великобритании, 19–26 августа 2008 года

1. Mercenaries 2, Electronic Arts
2. Tiger Woods PGA Tour 09, Electronic Arts
3. TNA iMPACT, Midway
4. Too Human, Microsoft
5. Viva Pinata 2, T.B.C.
6. Battlefield Bad Company, Electronic Arts
7. Grand Theft Auto IV, Take 2
8. Soul Calibur 4, Namco Bandai
9. Call of Duty 4: Modern Warfare, Activision
10. Beijing 2008 Olympic Games, SEGA

ся причинить вред хозяину. И вот после нескольких дней странствий на пути показались крепостные стены града стольного. Любопытство овладело путником, и решил он отложить беседу с душегубами на несколько лун.

Несколько лун затянулись на несколько лет. Почему? Любовь, друзья, дела сердешные. А там детишки, желание купить избу непременно красивше, чем у соседа, работа и ежевечерние азартные игры как-то сами по себе задвинули геройские делишки на второй план. Тут еще соседки улыбчивые да вино сладкое…

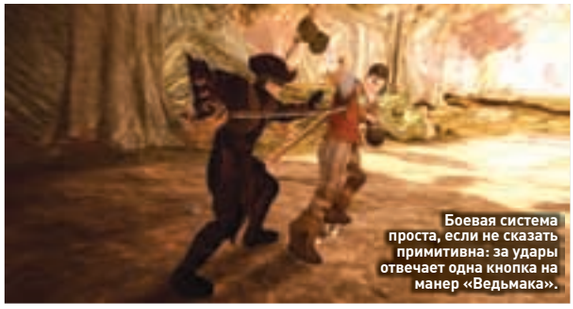
Тем не менее радости быта рано или поздно надоели, и поход продолжился. Только вот беда: сидя в комфортабельной городской избе, преславный герой не слишком упражнялся в боевых искусствах, посему мастером единоборств иноземных его назвать было ну никак нельзя. Блок, быстрая да медленная атаки – такие вот бесхитростные приемы.

Выйдя за пределы городских стен, богатырь не узнал округу. Метровые деревца превратились в массивные дубы, соседняя и некогда процветавшая деревня, в которую герой несколько лет назад отказался отнести лекарство от чумы, вымерла. Оно и не удивительно, мирто вокруг живой, настоящий.

Как и полагается правильному герою, наш отрок обидчиков в итоге покарает (часов так через 12–15). И что же дальше? Не помирать же в самом расцвете сил в угоду плаксивой концовке. Не по-богатырски это. А, значит, дальше возвращение к родне, десятки неизведанных местечек Альбиона и захватывающие приключения до самой старости. Конец.

Так в чем же мораль? А в том, что, как ни печально, лучшие ролевые серии все чаще и чаще всерьез и надолго драпают в консольные палестины.

Мало кто запомнил характер героя: одни пишут о милосердном рыцаре, другие – о жестоком убийце.



Боевая система проста, если не сказать примитивна: за удары отвечает одна кнопка на манер «Ведьмака».

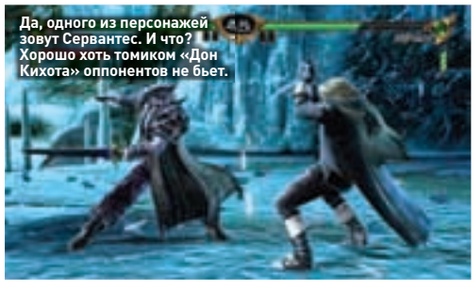
Хвала богам – низенький забор больше не препятствие.

Чувствуем, что дробовик для этого топтыжки, как иголка для слона. Придется искать другую тактику.

Воротить морды – это про них. Что ж, научим манерам. Где мое весло?

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Дизайну молодого человека в сеточных шортиках был бы очень рад Клайв Баркер. Он, между прочим, еще и ходит на руках (в которых спрятаны метровые кинжалы).



Да, одного из персонажей зовут Сервантес. И что? Хорошо хоть томиком «Дон Кихота» оппонентов не бьет.

Обыденное на самом деле для SC4 событие. Настоящие фейерверки еще впереди.

ЖАНР ИГРЫ
Fighting
ИЗДАТЕЛЬ
Namco Bandai Games
РАЗРАБОТЧИК
Project Soul
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.namcoban-daigames.com/games/soulcalibur4
ДАТА ВЫХОДА
29 июля 2008 года

SOUL CALIBUR 4

БЕЗ ДНА

Серия Soul Calibur для почитателей файтингов – все равно что серия Halo для фанатов шутеров от первого лица. То есть культ обладателей беспроводных джойстиков и повод презрительно сложить брови домиком ортодоксальным заклинателям мышки и клавиатуры (и их можно понять: что Halo, что Soul Calibur категорически отказываются дружить с персональным компьютером, и если многомиллионный бюджет стрелялки и предусматривает какой-никакой порт на PC, то эволюции SC обходятся без него). Но это не значит, что Soul Calibur – серия недостойная: в любую из ее представителей можно играть месяцами, а если в каком-нибудь кинофильме два вполне себе взрослых человека сидят на диване и молотят по кнопкам геймпада, то на 99 процентов они рубят друг друга в Soul Calibur.

ДАВАЙТЕ ВСЕ СОЙДЕМ С УМА

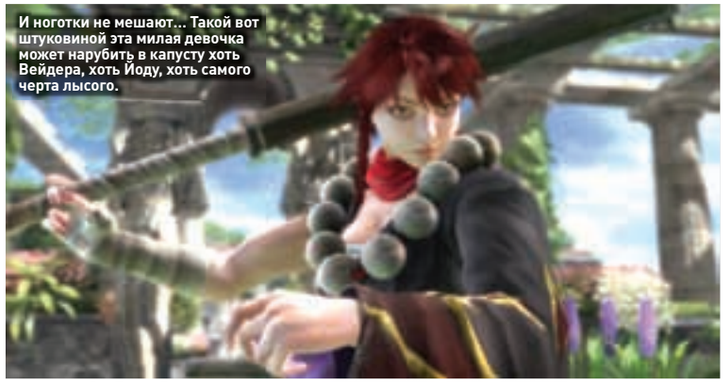
Популярность игры объяснима. В отличие от большинства электронных драк Soul Calibur сочетает в себе, казалось бы, несочетаемое. Это шкатулка с двойным дном: незатейливые схватки формата «дыщ-дыщ», когда то, что происходит на экране, вроде бы и не зависит от игрока – ты просто давишь на все подряд, а бойцы в ответ выдают чуть ли не балетные соло; и умная, до мелочей продуманная боевая система, посвященные в которую граждане могут с легкостью растянуть один бой на пару десятков минут.

Свежая Soul Calibur 4 в этом смысле – пример наиболее показательный. Здесь не такой широкий выбор комбатантов, как в той же Mortal Kombat Armageddon, зато буквально у каждого – свой уникальный боевой стиль. Уникальный – это никакое не преувеличение, другого определения не подобрать: на аренах SC4 сошлись мушкетер, рыцарь с алебардой, андроид с кукольной внешностью и мастер Йода (без шуток – маленький, зеленый, со световым мечом). Что мушкетер, что андроид обладают внушительным набором атак и вариантов парирования, вызубрить которые на первый взгляд невозможно; сражаться с компьютером на высшем уровне сложности так же весело, как пытаться проломить бетонную стену соломенным веником. Причем здесь в отличие от конкурентов все честно: соперник не уходит в какие-то нечеловеческие комбо, а использует ровно тот же арсенал, что и ты. Одна кнопка отвечает за удар в горизонтальной плоскости, другая – за удар в вертикальной; еще, пожалуй, важен блок и так называемый Могучий пинок (самый простой из суперприемов, вынесенный на отдельную клавишу) – вот и весь набор. Тем удивительнее, какой глубины тактическая бездна прячется в этой пустоте!

ОТВЕЧАЯ ДУХУ

В то же время Soul Calibur 4 милосердна к игроку: если не истязать себя безумными режимами сложности, пройти одиночную кампанию не составит никакого труда и новичку. Во-первых, она очень короткая, во-вторых, до неприличия простая, даже учитывая единовременные бои с двумя, а то и тремя против-

Да простят меня поборники морали, но какая же здесь все-таки потрясающая аэродинамика!! На девушку в фиолетовом можно вообще смотреть бесконечно. Нечестный, между прочим, прием.



И ноготки не мешают... Такой вот штуковиной эта милая девочка может нарубить в капусту хоть Вейдера, хоть Йоду, хоть самого черта лысого.

ГДЕ СИЛА, ДАРТ?

Известие о том, что в Soul Calibur 4 приедут погостить некоторые персонажи из далекой-далекой галактики, повергло правоверную игровую общественность в шок: вроде бы Джордж Лукас (George Lucas) никогда не разбрасывался лицензиями на своих героев (для Wii до сих пор не вышел аутентичный световой меч, хотя идея витает в воздухе с момента появления консоли в продаже), а тут целых три, да еще и в файтинге, где всякий сможет набить им морду...
Однако же все случилось именно так, как и было объявлено в анонсах: три играбельные легенды (одна из которых, впрочем, до легенды еще явно не доросла) – Дарт Вейдер, магистр Йода и вейдеровский приспешник из свежей Star Wars: The Force Unleashed, первый из мастеров фехтования световым мечом, исповедующий, как недавно подметил коллега Илларион, обратный хват рукояти.
У каждого из них своя история, каждый аутентичен до последней складки на штанах, каждый силен, как бык. Если завершить режим истории одной из приглашенных звезд, можно увидеть короткий ролик: Йода, например, удаляется в закат, оставляя позади себя горы трупов. «Восстановлена справедливость была», – слышим мы фирменный бубнеж. Что и говорить, уникальный случай – спешите видеть.

никами (для каждого из фигурантов истории, между прочим, разработана своя сюжетная ветка, то есть подобраны именно те соперники, которые смогут совладать со стилем конкретного бойца). Единственный более или менее внятный вызов мелкой моторике – финальная схватка, да и та особо не впечатляет.
Не стоит этому удивляться: основное назначение Soul Calibur 4, как и ее предшественников, – многопользовательский режим. Когда в смертельной битве сходятся два живых человека, экран буквально искрит, реальность корчится в судорогах, а в воздухе витает отчетливый запах озона и серы. Дело в том, что только здесь, пожалуй, персонаж заставляет игрока вести себя определенным образом: авантюрный шпажист каждую секунду рискует животом, проверяя физиономию врага на прочность сверкающим острием; копытный демон лениво проламывает стены и вбивает соперника по уши в землю; мультяшная девчушка с обоюдоострым обручем со смехом прыгает по углам, изредка отрезая от кого-нибудь кровоточащие куски разных размеров... Это не обязательная программа, это стиль поведения, диктуемый общим настроем и чувством вкуса: даже каким-то чудом заглянувший на огонек Йода совершенно не выглядит тут инородным элементом – дуэлянты называют его странным созданием, на что тот вполне справедливо отвечает в том смысле, что прах к праху и т.д. Вообще, едва ли не самой забавной деталью в Soul Calibur 4 выглядит принцип общения между сражающимися: у каждого из них есть несколько реплик, которые в случайном порядке и подаются в форме беседы. То есть один говорит другому: «Я раздавлю тебя, как таракана!» – а тот в ответ удивленно бормочет: «Что ты есть, существо?» Настоящий памятник Монти Пайтону, честное слово.

КОМУ ПЛАКАТ?

Напоследок еще одна деталь, не упомянуть которую здесь было бы преступно: Soul Calibur 4 – потрясающе, ошеломительно красивая игра. В любой момент бой можно поставить на паузу – и получить картину, которую не стыдно вешать на стенку. По качеству прорисовки как сами персонажи (отдельные из которых являются патологически агрессивными ящерами, привет Рептилии), так и все, что их окружает, сравнимы с аналогами в самостоятельных анимационных фильмах: побывавший на местном пиратском корабле согласится с тем, что ничего подобного жанр до сих пор не видел. Что ж, удар засчитан: посмотрим, чем ответит громоподобная Street Fighter 4, которая, кстати, уже скоро выйдет и на PC. **PG**

НОВОСТИ

МОТОЦИКЛЫ В BURNOUT PARADISE

У владельцев Xbox 360 и диска с автоаркадой Burnout Paradise нынче маленький праздник. В интернет-сервисе Xbox LiVE появилось дополнение The Bikes Pack. Атмосферу особой радости поддерживает тот факт, что распространяется расширение абсолютно бесплатно, то есть даром.
The Bikes Pack добавляет в игру два наикрутейших гоночных байка с возможностью посадить на них как мужчину, так и женщину, а на карте города обнаруживаются дополнительные испытания. Для полного счастья в Paradise City появилась долгожданная смена дня и ночи. Скорость течения игровых минут может синхронизироваться с реальным временем.
Разочаруем тех, кто предвкушает зрелищные мотоаварии и куски мяса вдоль обочины. В угоду возрастному рейтингу в момент столкновения байкер совсем не в стиле Burnout растворяется в пространстве.

XBOX 360 МЕНЯЕТ RAGE

Ведущий дизайнер id Software Тим Уиллитс (Tim Willits) сознался, что концепция технологичного шутера Rage была серьезно пересмотрена из-за некоторых особенностей Xbox 360 и необходимости уместить игру на двух DVD-дисках. Изменения затронули все версии игры, как приставочные, так и компьютерные.
«В начале разработки мы планировали для Rage пять-шесть локаций средней величины, но от такой идеи пришлось отказаться в пользу двух огромных уровней – по одному на каждый диск. Качество и продолжительность игры от этого ничуточки не пострадали, скорее наоборот, у нас получилось больше насыщенного геймплея», – хвастается Тим.

RACE DRIVER: GRID ПОТОЛСТЕЕТ

И снова хорошие новости для гонщиков. Отменный автосимулятор Race Driver: GRID, которому мы недавно выписали заслуженную девятку, обзаведется дополнением. Уже в конце осени для игрушки выйдет небольшая добавка под кодовым названием 8-Ball pack, предназначенная эксклюзивно для приставок.
Дополнение будет включать в себя два доселе невиданных мультиплеерных режима и восемь гоночных машин: Mitsubishi Lancer Evolution X, Honda S2000, TVR Cerbera Speed 12, Nissan GT-R, McLaren F1 GTR, VW Nardo, Volvo C30 и Pontiac Firebird Trans AM. Владельцы консоли от Microsoft смогут скачать все это счастье через Xbox LiVE. Точная дата выхода 8-Ball pack, равно как и цена вопроса, пока неизвестна.

1С + MICROSOFT = ЛЮБОВЬ

Компании «1С» и Microsoft объявили о подписании партнерского соглашения. Согласно бумажке желто-красные получают статус официального издателя и дистрибьютора игр для Xbox 360. Кроме того, «1С» займется продажей консоли и разношерстных аксессуаров.
«Совместно с Microsoft мы планируем развивать и укреплять российский рынок консольных игр», – заявил Николай Барышников, руководитель отдела лицензирования и продвижения «1С».
Первыми проектами, изданными по свежеподписанному соглашению, станут аркадный авиасимулятор «Ил-2 Штурмовик: Birds of Prey» и многострадальный экшен «Приключения капитана Блада».

ТЕКСТ: ВАЛЕРИЙ ПОДЛОКОТНИКОВ, ПАВЕЛ ДЕМИН

адекват

ЦЕНА 300 руб.

ОХОТНИК НА ДРАКУЛУ

ЖАНР Adventure
РАЗРАБОТЧИК Frogwares
ИЗДАТЕЛЬ Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.dracula-origin.com ru.akella.com/Game.aspx?id=1844

Тема кровожадного графа Дракулы в последнее время востребована игроделами. Украинско-ирландский коллектив Frogwares, чьей специализацией долгое время были Шерлок Холмс и его друзья, вовремя отследил тенденцию – игроизация романа Брэма Стокера (Abraham «Bram» Stoker) получилась у него как минимум не хуже прочих работ. В последнее время скупая на озвучение «Акелла» квесты, видимо, любит: к локализации проекта привлекли довольно неплохой состав артистов. Впрочем, без ложки дегтя не обошлось: неизвестно, редакторский это промах или недоработка звукорежиссера, но Ван Хельсинг у Сергея Чихачева вышел неубедительным. Голос профессора иногда звучит слишком уж молодо, что, в общем, можно списать на силу стереотипа, заложенного Энтони Хопкинсом (Anthony Hopkins): «Хельсинг – боевой старикан». Однако посредственную актерскую игру ничем не оправдаешь.

Любезный доктор отличается эмоциональной нестабильностью (тон плавает от спокойного до напряженного в пределах пары реплик) и склонностью к скороговоркам. Разглядывая фотографию своего воспитанника в доме его невесты, Хельсинг с внезапным презрением и злобой выдает: «Фото Харкера. Как она его любит!» Видимо, частое общение с осиновым дрекольем не сделало героя любителем сантиментов. Кроме того, Ван Хельсинг – единственный персонаж, в речи которого наблюдается несовпадение звука и субтитров: иногда целые реплики из озвученного варианта пропадают.

Остальная актерская команда отработала отлично. Мина, та самая невеста Харкера, в исполнении Ольги Зверевой заслуживает всяческих похвал: говорить мягко, нежно и в то же время испуганно не каждой по силам. Ветераны Антоник и Леньков добавляют академизма; артист, сыгравший могильщика Пола Лонга, получает номинацию «Лучшая мужская роль второго плана».

Исполнение шрифтов блестящим не назовешь, к тому же текст периодически выползает из установленных границ. Газетные публикации не стилизованы, колонки весьма небрежно отформатированы. Но в целом – крепкий квест по Брэму Стокеру и хорошая локализация. Если бы не столь слабый Ван Хельсинг и досадные промахи с оформлением текста, цены бы ей не было.

штамповка

ЦЕНА 220 руб.

SILVERFALL: МАГИЯ ЗЕМЛИ

ЖАНР Action/Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК Kyiv's Games
ИЗДАТЕЛЬ Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL akella.ru/Game.aspx?id=2022

«Магия земли» для Silverfall – как Lord of Destruction для Diablo 2. Всего стало больше: рас, тварей для уничтожения, навыков и умений, но принцип тот же, что и в оригинале: убей всех, а сам уцелей. Подано не то чтобы изысканное блюдо под соусом из новой сюжетной линии… Но кого волнует сюжет в жанре Action/RPG? По непонятным нам соображениям, русское озвучение в игру добавлять не стали, хотя оригинальный звук от киевского подразделения Monte Cristo никаких поводов для этого не дает. Впрочем, особенность жанра не делает наличие дубляжа критичным – куда важнее хорошо переведенный текст, а с ним как раз проблемы. Например, в дневнике записи выходят далеко за границы положенного им места. В интерфейсе наблюдается несогласование частей речи: комбинировать в одном меню «магия», «бой» и «создать» – моветон. «Рукопашная», «стрелять», «техника» с соседнего экрана больше напоминают речь какого-нибудь Джамшута, чем язык большинства наших соотечественников. Текст диалогов, видимо, вовсе не редактировался. Самая же главная беда, на наш взгляд, – отсутствие кириллицы, что исключает возможность игры за православного паладина Святогора. Куда это годится?..

«Акелла» упорно не желает озвучивать ролевые игры. И ладно, если бы оригинальные диалоги Silverfall были исполнены чудо как хорошо. Но ведь это не так.

Как достать соседа

Из России с любовью

© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестселёр». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-55, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

адекват

ЦЕНА 300 руб.

С ГРУЗОМ ПО ЕВРОПЕ

ЖАНР Racing/Management
РАЗРАБОТЧИК SCS Software
ИЗДАТЕЛЬ Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.eurotrucksimulator.com
ru.akella.com/Game.aspx?id=2025

Пока разработчики из Softlab-Nsk корпят над «Дальнобойщиками 3», их чешские коллеги времени зря не теряют. За годы разработки отечественного долгостроя SCS Software выпустила несколько продолжений знаменитой серии игр о грузоперевозках: 18 Wheels of Steel: Across America, 18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal, 18 Wheels of Steel: Convoy, 18 Wheels of Steel: Haulin', 18 Wheels of Steel: American Long Haul и вот теперь – Euro Truck Simulator. Пусть отсутствие 18 Wheels of Steel в названии не вводит тебя в заблуждение: за новой вывеской скрывается все та же игра. Сменила русскоязычное имя игры и «Акелла» – локализатор проекта.

Неброское название «С грузом по Европе» абсолютно точно отражает суть. Изъездив вдоль и поперек всю Америку, мы наконец оказались по эту сторону Атлантики. Старый Свет представлен Испанией, Португалией, Францией, Бельгией, Нидерландами, Италией, Швейцарией, Австрией, Германией, Чехией и Польшей. Детально воспроизведенной сетью европейских дорог проект SCS Software, правда, похвастаться не может. Основные шоссе, соединяющие столицы и крупные города, – вот, пожалуй, и все.

Представить игровой процесс Euro Truck Simulator будет несложно всем, кто хотя бы раз играл в 18 Wheels of Steel, «Дальнобойщики 2» или, к примеру, в Big Mutha Truckers. Приезжаем на базу, выбираем подходящий заказ на перевозку, захватываем прицеп – и в путь! Унылые пейзажи, уродливые, будто вырубленные топором, модели легковушек, похорошевшая, но все еще низкодетализованная кабина и гипнотизирующая разделительная полоса – наши верные спутники на протяжении всей игры, которую делает немного интереснее необходимость отдыха водителя, регулярной заправки и аккуратной езды.

Ведь все пересеченные сплошные, проезды на красный свет и превышения скорости нам припомнят по доставке груза на место. Полицейские машины с дорог почему-то исчезли. При всей непритязательности самой игры локализация вышла что надо. Отдаем должное «Акелле»: статистика, ход карьеры, информация о грузе, карта и всплывающие текстовки переведены аккуратно и корректно.

брак

ЦЕНА 300 руб.

НАПОЛЕОН: ЭПОХА ЗАВОЕВАНИЙ

ЖАНР Turn-Based Strategy
РАЗРАБОТЧИК AGEod
ИЗДАТЕЛЬ Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL ru.akella.com/Game.aspx?id=1933
www.napoleons-campaigns.com

Филипп Тибо (Philippe Thibaut) – человек-титан. Он придумал настольную Europa Universalis, помогал шведам из Paradox создавать ее компьютерный вариант, но потом случилась ссора. Тибо ушел делать игры самостоятельно, изготовил нечто страшное под названием Great Invasion. Геймеры проект не приняли, пресса устроила разгром в рецензиях... Отважный француз не сдавался, выпустил целую серию стратегий, в которой каждая следующая часть была лучше предыдущей. «Наполеон. Эпоха завоеваний» – вершина этой эволюции. Месье Тибо любит и знает историю и, по слухам, недолюбливает компанию Paradox, поэтому каждый его проект – это, во-первых, справочное пособие по военной истории и, во-вторых, альтернативная версия «Европы». Чтобы перевести игру, подобную «Наполеону», на хороший русский язык, нужно быть локализаторами особого склада. «Акелла», видимо, не из таких. Прежде всего огорчает карта. Она просто не переведена, что усложняет восприятие проекта. Далее: названия подразделений и отрядов, имена генералов также оставлены без перевода. Более того, часть названий – французские, часть – английские, так что разобраться в интерфейсе (который и без того непрост) совершенно невозможно. Использование встроенного учебника русских названий (кстати, зачастую некорректных) на этом фоне выглядит издевательством. Качество перевода – на уровне «пиратки».

Acer рекомендует Windows Vista® Home Premium.

ASPIRE

PREDATOR

SOON THE CHALLENGE WILL BEGIN

intel Core 2 Extreme Extreme Performance

NVIDIA SLI

Вооруженный до зубов четырехъядерным процессором Intel® Core™2 Extreme, видеокартой NVIDIA® SLI® для трехмерной графики, современной системой охлаждения, NVIDIA® nTune™ для сильнейшего разгона процессора, Predator с агрессивным дизайном готов к самым решительным действиям. А вы?

реклама

www.acer.ru/predator

acer

УЖЕ СЕЙЧАС ЭКСКЛЮЗИВНО В МАГАЗИНАХ "М.Видео"

ГОРОДА РОССИИ 8-800-200-777-5

МОСКВА (495)777-777-5

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН WWW.MVIDEO.RU

М.видео

адекват

ЦЕНА 300 руб.

DRACULA 3: АДВОКАТ ДЬЯВОЛА

ЖАНР Adventure
РАЗРАБОТЧИК Kheops Studio
ИЗДАТЕЛЬ Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL ru.akella.com/Game.aspx?id=2008

Затерявшаяся где-то посреди Трансильвании деревушка, бородатые румыны (у которых на лицах написано, что они сатанисты и упыри), доктор с немецкой фамилией и юный падре с характерной бледностью и католическим огнем в глазах – полный набор ингредиентов для приготовления готической истории о вампирах. В локализации на себя обращает внимание, во-первых, изумительная игра Владимира Антоника, который выдал настолько вкрадчивого и елейного кардинала, что от приторного голоса становится противно, во-вторых, ужасное озвучение главного героя. Вместо ревностного служителя Святой церкви получился молодой балбес в духе: «А чо, у вас тут вампиры? Круто!» К остальному же актерскому составу претензий нет.

Из технических огрехов можно отметить досадные проблемы с постобработкой звука: например, хронически пропадает эффект телефонного голоса при переговорах.

С текстом хуже: редакторы «зевнули» несколько довольно некрасивых фраз вроде «Мне пора освежить идеи». К тому же румынские граждане упорно именуют как друг друга, так и заезжего итальянца сэрами и мистерами, что, конечно, не комильфо.

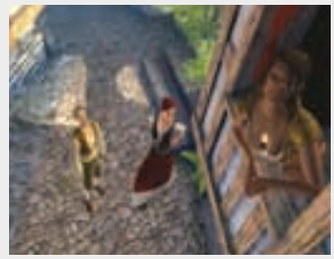
А в прочем – вполне достойный перевод. Жаль, что неубедительная игра актера, озвучившего протагониста, пара технических багов и невылизанный текст немного портят впечатление.

адекват

ЦЕНА 400 руб.

ОСТРОВ СОКРОВИЩ. В ПОИСКАХ ПИРАТСКОГО КЛАДА

ЖАНР Adventure
РАЗРАБОТЧИК Radon Labs
ИЗДАТЕЛЬ Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL ru.akella.com/Game.aspx?id=2006, www.radonlabs.de/gamestreasure-island.html



Появление «ПБОЮЛ Дж. Хокинса» (он же постоялый двор «Адмирал Бенбоу») на экранах мониторов не в жанре adventure сложно даже представить. Найти произведение (за исключением романа Стивенсона), описать которое можно одним словом «приключение», – трудновыполнимая задача. Игра «про морские брызги и 100 тысяч чертей» за авторством Radon Labs (уже имеющих в портфолио один проект по мотивам «Острова сокровищ») получила неплохой перевод на русский язык.

Интонации главного героя Джима великолепны – удивительно правдоподобно передана типичная подростковая заложенность носа. Видимо, актера ориентировали на советский мультфильм Черкасского – Хокинс получился рассудительным и очень-очень хорошим мальчиком. Из остального актерского состава далеко не каждый заслуживает похвалы. Отсутствующая в книге Антуанетта (появившаяся здесь, видимо, лишь для флирта с Джимом) звучит насквозь фальшиво: это не дочь английского эсквайра, это, простите, девушка из московского кафе – мила, современна, жеманна. Доктор Ливси выдержан и мужествен, Трелони – надменный тугодум, пираты разные: от безусловно хорошего Сильвера до весьма сомнительного Черного Пса. Текст достаточно добротно уложен в канон романа, к шрифтам претензий нет.

Итого: крепкая локализация не самого выдающегося квеста.

адекват

ЦЕНА 400 руб.

PURE

ЖАНР Racing
РАЗРАБОТЧИК Black Rock Studio
ИЗДАТЕЛЬ ND Games
ЛОКАЛИЗАТОР Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.purevideo-game.com, www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=pure

Много ли надо для качественного перевода гоночной игры? Вовсе нет. Руководство пользователя, коротенькие текстовки на экранах загрузок, описания параметров железных коней и режимов, аккуратное оформление игрового экрана – вот, пожалуй, и все. Ну и в исключительных случаях озвучка, сводящаяся к десятку эмоциональных выкриков человека за кадром. Нередко эти самые выкрики даются локализаторам с колоссальным трудом.

Вместо задорных призывов к лидерству и подбадриваний мы слышим унылые, угнетающие фразы актера, находящегося в студии звукозаписи явно не по своей воле. Вести под такой аккомпанемент транспортное средство становится просто невыносимо. К счастью, столь безрадостная участь творение Black Rock Studio обошла стороной. Помощник в обучающем режиме посвящает нас во все тонкости соревнований, говоря живо и с огоньком, – отличная работа! Совершенно не к чему придраться и в текстовой части локализации. В многочисленных описаниях переводчикам удалось избежать нудных, канцелярских предложений – все читается легко и непринужденно.

Отдельно хочется отметить оформление. Шрифты не отличаются от тех, что есть в оригинальной версии, менюшки и игровой экран выглядят великолепно. Pure смотрится так, будто сделан не Black Rock Studio, а одной из отечественных студий.

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25**
или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Nintendo Wii

9984 р.

PlayStation 2 Slim

5200 р.

Xbox 360 Pro (60 Gb)

10920 р.

PlayStation 3 (40Gb)

15990 р.

Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-2008/Rus)

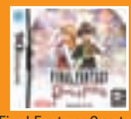
7982 р.

НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ

ИГРАЙ!

- Принимаем заказы через Интернет и по телефону
- Возможность доставки в день заказа
- Огромный выбор компьютерных и видеоигр

Wii Fit + Balance Board
429 0 р.



Final Fantasy Crystal Chronicles Ring of Fates
1508 р.

Grand Theft Auto IV
2340 р.

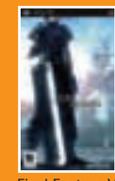
Burnout Paradise
2080 р.

Lost Odyssey
2210 р.

Ninja Gaiden II
1976 р.

Alone in the Dark
2080 р.

God of War: Chains of Olympus
1248 р.



Final Fantasy VII: Crisis Core
1560 р.

Grand Theft Auto IV (PAL)
2340 р.

Soul Calibur IV (US)
2340 р.

Silent Hill Origins
1300 р.

Metal Gear Solid Essentials Collection
2340 р.

Final Fantasy XII (Platinum)
1170 р.

Mario Kart Wii + Wheel
1950 р.

No More Heroes
1820 р.

Battlefield Bad Company Gold Edition
2184 р.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PAL)
2340 р.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story: Кровавый роман	Акелла	Adventure	IV квартал 2008
Battlestations: Pacific	Новый Диск	Action	I квартал 2009
Brothers in Arms: Hell's Highway	Бука	FPS	IV квартал 2008
Call of Duty: World at War	Новый Диск	FPS	Ноябрь 2008
Codename: Panzers. Холодная война	Новый Диск	Strategy	Осень 2008
Command & Conquer: Red Alert 3	Софт Клаб	Strategy	Ноябрь 2008
Dead Space	Софт Клаб	Action	Ноябрь 2008
Dimensity: Демон войны	Акелла	Strategy	IV квартал 2008
F.E.A.R. 2: Project Origin	Новый Диск	FPS	I квартал 2009
Fallout 3	1C	RPG	IV квартал 2008
Far Cry 2	Бука	RPG	6 ноября 2008
Field Ops	Акелла	FPS/Strategy	Осень 2008
Grand Theft Auto IV	1C	Action	Ноябрь 2008
Gray Matter: Призраки подсознания	Акелла	Adventure	I квартал 2009
Incredible Hulk	Софт Клаб	Action	Декабрь 2008
Left 4 Dead	Акелла	FPS	IV квартал 2008
Legendary	1C	FPS	Осень 2008
LEGO Batman. The Videogame	Новый Диск	Action	IV квартал 2008
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	Осень 2008
Mata Hari	Акелла	Adventure	IV квартал 2008
Memento Mori: Помни о смерти	Акелла	Adventure	IV квартал 2008
Mirror's Edge	Софт Клаб	Action	IV квартал 2008
MySims	Софт Клаб	Simulation	Осень 2008
Need for Speed Undercover	Софт Клаб	Racing	Ноябрь 2008
NecroVisioN	1C	Action	IV квартал 2008
NHL 09	Софт Клаб	Simulation	Осень 2008
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Софт Клаб	MMORPG	Осень 2008
Pro Evolution Soccer 2009	Софт Клаб	Simulation	Декабрь 2008
Rise of the Argonauts	Новый Диск	Action/RPG	Осень 2008
SBK 08	Бука	Racing	IV квартал 2008
Sacred 2: Падший ангел	Акелла	Action/RPG	Осень 2008
Saints Row 2	Бука	Action	IV квартал 2008
Shellshock 2: Blood Trails	Новый Диск	FPS	Ноябрь 2008
Space Force: Герои космоса	Акелла	Strategy	IV квартал 2008
Spy Hunter: Некуда бежать	Новый Диск	Action	IV квартал 2008
Still Life 2	Акелла	Adventure	IV квартал 2008
The Dark Eye – Drakensang	Новый Диск	Action/RPG	I квартал 2009
Tomb Raider: Underworld	Новый Диск	Action	20 ноября 2008
Velvet Assassin	Новый Диск	Action	Г квартал 2009
Warhammer 40.000: Dawn of War – Полное издание	Бука	Strategy	Ноябрь 2008
Warhammer 40.000: Dawn of War II	Бука	Strategy	I квартал 2009
Warhammer: Печать хаоса. Марш разрушения	Новый Диск	Strategy	Осень 2008
Warhammer Online: Время возмездия	Софт Клаб	MMORPG	Декабрь 2008
Wheelman	Новый Диск	Action	I квартал 2009
World of Warcraft: The Wrath of the Lich King	Софт Клаб	MMORPG	Ноябрь 2008
X3: Земной конфликт	Новый Диск	Simulation	Ноябрь 2008
Zeno Clash	Новый Диск	FPS	Зима 2008
Горец	1C	Action	IV квартал 2008
Пенумбра. Трилогия	1C	Action	IV квартал 2008
Перри Родан. Цена бессмертия	Новый Диск	Adventure	Осень 2008
Проект «Аврора»	Новый Диск	Adventure	Осень 2008
Черное зеркало 2	Акелла	Adventure	I квартал 2009

ТАБЛИЦА РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
Code of Honor 2: Засекреченный остров	Code of Honor 2: Conspiracy Island	Новый Диск	CITY Interactive
Collapse	Collapse	Бука	Creoteam
Crysis Warhead	Crysis Warhead	Electronic Arts	Crytek Hungary
Devil May Cry 4	Devil May Cry 4	1C	Capcom
Dimensity: Демон войны	Dimensity	Акелла	DaggerGames Studio
GTR Evolution	GTR Evolution	Акелла	SimBin Studios
Majesty: The Fantasy Kingdom Sim	Majesty: The Fantasy Kingdom Sim	1C/Snowball Studios	Cyberlore Studios
Overlord: Raising Hell	Overlord: Raising Hell	Бука	Triumph Studios
Perfect World	Perfect World	Nival Online	Beijing Perfect World
Pure	Pure	Новый Диск	Black Rock Studio
Ship Simulator 2008	Ship Simulator 2008	Новый Диск	VSTEP
Spore	Spore	Electronic Arts	Electronic Arts
The Abbey: Мистическое убийство	Murder in the Abbey	Акелла	Alcachofa Soft
The Sims 2: Переезд в квартиру	The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts	EA Redwood Shores
Warfare	Warfare	GFI/Руссобит-М	GFI Russia
Ведьмак. Дополненное издание	The Witcher: Enhanced Edition	Новый Диск	CD Projekt RED
Властелин колец онлайн: Тени Ангмара	The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	IT Territory	Turbine Entertainment Software
Диверсанты 3	Диверсанты 3	1C	Realore Studios
Дилемма 2	Дилемма 2	Акелла	4Reign Studios
Космическая федерация 2. Звезды страха	Galactic Civilizations 2: Twilight of the Arnor	1C/Snowball Studios	Stardock Entertainment
Нямстеры 2! Вокруг света	Нямстеры 2! Вокруг света	1C	KranX Productions
Операция Thunderstorm	Operation Thunderstorm	Новый Диск	CITY Interactive
Петровка, 38 1/2	Петровка, 38 1/2	Акелла	Сатурн-плюс
Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом	Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом	1C	1C
Сфера 2. Арена	Сфера 2. Арена	NIKITA.Online	NIKITA.Online

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

Номер	Название	Издатель
	DVD-BOX	
1.	Spore	Electronic Arts
2.	Ведьмак. Дополненное издание	Новый Диск
3.	The Sims 2: Переезд в квартиру	Electronic Arts
4.	World of Warcraft	Blizzard Entertainment
5.	Crysis Warhead	Electronic Arts
6.	World of Warcraft: Burning Crusade	Blizzard Entertainment
7.	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts
8.	Collapse	Бука
9.	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	GSC World Publishing
10.	Властелин колец онлайн: Тени Ангмара	IT Territory
	JEWEL-BOX	
1.	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	GSC World Publishing
2.	Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом	1C
3.	Devil May Cry 4	1C
4.	С грузом по Европе	Акелла
5.	Pure	Новый Диск
6.	Властелин колец онлайн: Тени Ангмара	IT Territory
7.	FlatOut: Ultimate Garnage	Бука
8.	Чародейки	Новый Диск
9.	Counter Strike Source	Бука
10.	Bratz. Реальные девчонки	Новый Диск

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

ЖАНР
Action

РАЗРАБОТЧИК
Eidos Interactive

ИЗДАТЕЛЬ
ND Games

ЛОКАЛИЗАТОР
Новый Диск

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Не объявлено

URL
www.tombraider.com
nd.ru/prod.asp?razd=
descr&prod=tombraiderun
derworld

В новой части Tomd Raider Лара вновь отправится в опасное путешествие в древние заброшенные храмы, где продемонстрирует нам эффектные приемы рукопашной борьбы, акробатические способности и еще пару своих выдающихся особенностей. Адаптацией проекта занимается «Новый Диск».

Локализатор	Жанр
Новый Диск	First-Person Shooter
нет	Action
Софт Клаб	First-Person Shooter
1C	Action
Акелла	Real-TIme Strategy/Role-Playing Game
Акелла	Racing
Snowball Studios	Real-Time Strategy
Бука	Action
Nival Online	MMORPG
Новый Диск	Racing
Новый Диск	Simulation
Софт Клаб	Strategy
Акелла	Adventure
Софт Клаб	Life Sim
нет	Real-Time Strategy
Новый Диск	Role-Playing Game
IT Territory	MMORPG
нет	Real-Time Strategy
нет	Adventure
Snowball Studios	Turn-Based Strategy
нет	Logic
Новый Диск	First-Person Shooter
нет	Adventure
нет	Role-Playing Game
нет	MMORPG

РЕЙТИНГ ЛОКАЛИЗАЦИЙ*

1 КУНГ-ФУ ПАНДА

ЦЕНА:	280 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	1C
ЛОКАЛИЗАТОР:	1C
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	№9(57)

2 НИКОПОЛ. БЕССМЕРТНЫЕ

ЦЕНА:	300 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	ND Games
ЛОКАЛИЗАТОР:	Новый Диск
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	№10(58)

3 ВАЛЛ-И

ЦЕНА:	280 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	1C
ЛОКАЛИЗАТОР:	Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	№9(57)

4 PURE

ЦЕНА:	400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР:	Новый Диск
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	В этом номере

5 ОСТРОВ СОКРОВИЩ. В ПОИСКАХ ПИРАТСКОГО КЛАДА

ЦЕНА:	400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР:	Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	В этом номере

6 TUROK

ЦЕНА:	500 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Два DVD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР:	Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	№6(54)

7 MASS EFFECT

ЦЕНА:	400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Два DVD
ОЗВУЧКА:	Нет
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	1C
ЛОКАЛИЗАТОР:	Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	№6(54)

8 ОХОТНИК НА ДРАКУЛУ

ЦЕНА:	300 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР:	Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	В этом номере

9 КАРМАГЕДДОН. КОЛЕСА СМЕРТИ

ЦЕНА:	140 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один CD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР:	Новый Диск
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	№9(57)

10 ALONE IN THE DARK: У ПОСЛЕДНЕЙ ЧЕРТЫ

ЦЕНА:	400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD
ОЗВУЧКА:	Да
ТЕКСТ:	Да
ИЗДАТЕЛЬ:	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР:	Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:	№8(56)

* По версии «РС ИГР» на основе пяти последних номеров.

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

С 1 НОЯБРЯ ПО 31 ЯНВАРЯ ПРОВОДИТСЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ ЖУРНАЛА

PC ИГРЫ + 2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ

2300 руб. (НА 15% ДЕШЕВЛЕ ЧЕМ ПРИ ПОКУПКЕ В РОЗНИЦУ)

ЦЕНЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫ ДО 31 ЯНВАРЯ 2009 ГОДА

ПЛЮС ПОДАРОК ОДИН ЖУРНАЛ ДРУГОЙ ТЕМАТИКИ

ОФОРМИВ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ В РЕДАКЦИИ, ВЫ МОЖЕТЕ БЕСПЛАТНО ПОЛУЧИТЬ ОДИН СВЕЖИЙ НОМЕР ЛЮБОГО ЖУРНАЛА, ИЗДАВАЕМОГО КОМПАНИЕЙ «ГЕЙМ ЛЭНД»:

ЯНВАРСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 30 НОЯБРЯ,
ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 31 ДЕКАБРЯ,
МАРТОВСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 31 ЯНВАРЯ.

DVDXpert

Total DVD

«Страна Игр»

«Хакер»

«Железо»

«IT спец»

«Мобильные компьютеры»

«Свой бизнес»

«Лучшие Цифровые Камеры»

Sync

Maxi Tuning

Mountain Bike Action

ONBOARD

Total Football

«Хулиган»

ВПИШИТЕ В КУПОН НАЗВАНИЕ ВЫБРАННОГО ВАМИ ЖУРНАЛА, ЧТОБЫ ЗАКАЗАТЬ ПОДАРОЧНЫЙ НОМЕР.

ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ МОСКВЫ (В ПРЕДЕЛАХ МКАД) ДОСТАВКА МОЖЕТ ОСУЩЕСТВЛЯТЬСЯ БЕСПЛАТНО С КУРЬЕРОМ "ИЗ РУК В РУКИ" В ТЕЧЕНИЕ 3-Х РАБОЧИХ ДНЕЙ С МОМЕНТА ВЫХОДА НОМЕРА НА АДРЕС ОФИСА ИЛИ НА ДОМАШНИЙ АДРЕС.

ВНИМАНИЕ! ВТОРОЕ СПЕЦПРЕДЛОЖЕНИЕ!

ПРИ ПОДПИСКЕ НА КОМПЛЕКТ ЖУРНАЛОВ

PC ИГРЫ + 2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD И СТРАНА ИГР + 2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

- ОДИН НОМЕР ВСЕГО ЗА 155 РУБЛЕЙ (НА 25% ДЕШЕВЛЕ, ЧЕМ В РОЗНИЦУ)
- ПЛЮС БЕСПЛАТНАЯ ПОДПИСКА НА ЛЮБОЙ ЖУРНАЛ (GAME)LAND НА 1 МЕСЯЦ!

ЗА 6 МЕСЯЦЕВ – 3150 РУБ.
ЗА 12 МЕСЯЦЕВ – 5580 РУБ.

■ ВЫГОДА ■ ГАРАНТИЯ ■ СЕРВИС ■

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   - ↘ по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   - ↘ по факсу **8 (495) 780-88-24**;
   - ↘ по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:
- ↘ в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- ↘ в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

Подписка на журнал «Игры» на 6 месяцев стоит 1300 руб. Подарочные журналы при этом не высылаются.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

☐ Прошу выслать бесплатный номер журнала

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

МУДРОСТЬ ГЛАСИТ:
«Мы могли бы работать в банках с восьми до пяти или качать нефть, но вместо этого делаем компьютерные игры!»

ТЕКСТ:
МАКСИМ МИХЕЕНКО

МАСТЕР ЛОУ ПОЛИ

СВИТОК ВТОРОЙ

ПРОФАЙЛ АВТОРА:
Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») работает над отечественными и зарубежными проектами в качестве художника по текстурам и окружению. Начинал пять лет назад с создания любительских проектов в рамках GameDale, в последнее время трудится в качестве фрилансера. Принимал участие в работе над графикой для «Санитаров подземелий 1, 2» , «Disciples 3: Ренессанс», Damnation. Второй любовью его является журналистика, корни которой уходят в далекое школьное детство, когда на партах рисовались концепты будущих существ, а в тетрадках появлялись мысли и заметки. Обожает панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами.

Добро пожаловать в мир полигонов, карт нормалей и HDR-эффектов! Сегодня мы поговорим о том, кто такие фрилансеры, завершим создание игровой next-gen-бочки в качестве первого практического урока для начинающих.
Начиная с этого номера в рамках рубрики появится раздел, посвященный гостям из игровых студий России и мира, в нем ты от самих разработчиков узнаешь, как создавалась графика для популярных игровых проектов. Сегодня тебя ждет эксклюзивный рассказ о создании одного из главных персонажей игры «Три богатыря», а в следующем номере творцы из воронежской SkyFallen Entertainment приоткроют тайны разработки ожидаемой «Магии крови 2».

ФРИЛАНСЕРЫ

В вольном переводе с английского фрилансер – «свободный художник». В настоящее время число людей, работающих удаленно, вне офиса, стремительно растет – благодаря современным средствам связи стало возможным призрачное желание 90-х жить на Гавайях и, сидя за ноутбуком, заниматься через интернет разработкой проекта, находящегося в Москве или Сан-Франциско. Этакий внештатный работник, выполняющий сдельную работу без заключения долговременного договора о трудоустройстве. При этом он может работать на несколько студий сразу, выбирая те заказы, которые действительно ему интересны. Фрилансеры сейчас активно вторгаются во все сферы жизнедеятельности человека: начиная с журналистики (добрая половина авторов Правильного являются фрилансерами) и компьютерной графики и заканчивая переводами текстов и программированием. Люди зарабатывают себе на жизнь, работая дома либо в кафе, а задания получая через электронную почту или ICQ.

Бытует мнение, что фрилансеры вне своих великих виртуальных миров – хлюпенькие очкарики, которые по ночам только и моделят от скуки бочки и ящики. На самом деле это, конечно, не так, и очень многие художники умудряются сочетать здоровый образ жизни с работой за компьютером по 8–12 часов в день. Им не чужды ни мотоциклы, ни сноуборд.

РАБОЧИЙ ДЕНЬ ФРИЛАНСЕРА: СОН – РАБОТА – ЕДА – РАБОТА – СОН

На самом деле вынесенное в заголовок расписание будничного дня игрового фрилансера, разумеется, слегка утрировано. Впрочем, неверно и всеобщее заблуждение о том, что раз у вольного художника нет ни начальства, ни рабочего офиса, то и работать ему можно час-полтора в день и то когда спустится с небес ее величество Муза. Конечно же, это не так. Чтобы добиться успехов на ниве игрового арта, «удаленному» художнику придется много и упорно вкалывать, избегая всяческих соблазнов вроде просмотра телевизора в рабочее время или хождения в энный раз за день к холодильнику. Профессиональные свободные художники обычно устанавливают себе фиксированный рабочий день, а также определяют план ежедневных задач, которые нужно выполнить в любом случае. Иначе можно просто-напросто запороть все сроки и лишиться последних заказов – в таком случае только и остается смотреть ненавистный ТВ, просто потому, что работы не будет.

В рамках подготовки материала мы поговорили со многими опытными фрилансерами по поводу того, как протекают их рабочие будни. И были немного удивлены, увидев, что самые разные люди из Бразилии, России, Китая, Европы и Штатов во многом оказались крайне близки в своих оценках. Действительно, профессионализм не имеет национальности.

Современные Леонардо, Микеланджело и Донателло создают свои шедевры с помощью Zbrush и Photoshop. Вместо мольберта у них в руках профессиональный планшет. А самое главное отличие от времен Возрождения – команда Undo.

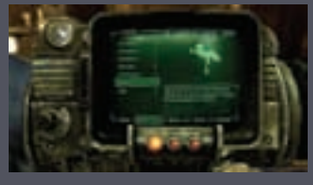
МУДРОСТЬ ГЛАСИТ:

Дай бог, чтобы в каждую игру, над которой ты работал, тебе самому хотелось поиграть.

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Наши в Fallout 3

Рецензию на продолжение самой культовой игры конца 90-х ты сможешь найти уже в этом номере. И мы гордимся тем, что в работе над Fallout 3 принимали участие наши соотечественники – несколько российских фрилансеров создавали персонажей и пропсы (см. словарь в первом свитке) для игры. Помимо этого, в американской штаб-квартире Bethesda Softworks работает Наталия Смирнова – россиянка, окончившая Московский технологический институт по специальности «художник по костюмам». В Fallout 3 она занималась проектированием интерфейса. Помимо этого, перу Натальи принадлежат все причудливые изображения Vault Boy в игре.



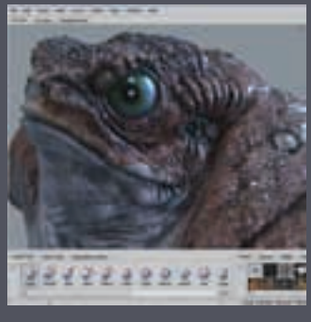
Dominance War на корейской E3

Международная цифровая артвойна Dominance War 3, о которой мы писали на протяжении всей весны-2008, продолжится этой зимой на корейской земле. Буквально на днях стало известно, что на проходящей 13–16 ноября международной развлекательной выставке G Star будет представлена галерея лучших работ с конкурса, среди которых, напомню, немало творений наших соотечественников. В частности, Дмитрий Паркин, завоевавший золото со своим «сбежавшим из ада» Имродом в номинации 3D, специально для галереи подготовил изображение героя 12 000 (!) пикселей в высоту. G Star – это этакая южнокорейская E3 и Tokyo Game Show в одном лице: в мероприятии примет участие свыше сотни игровых компаний, ожидаются интересные анонсы. Крайне приятно, что дебют галереи лучших работ DW прошел на отечественной КРИ 2008 в Москве. А уже совсем скоро, в начале следующего года, стартует Dominance War 4, грозящая быть еще интереснее. И, конечно, «РС ИГРЫ» обязательно расскажут обо всем первыми.

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Линейка Autodesk на 2009 год

Практически монополизировав рынок трехмерных пакетов, компания Autodesk представила линейку своих программных продуктов на 2009 год в рамках SIGGRAPH 2008. Самым важным анонсом конференции по праву стал Mudbox 2009. Это первый релиз продукта после покупки команды его разработчиков (SkyMatter) в прошлом году. Mudbox, разрабатывавшийся изначально в качестве главного (и пока по сути единственного) конкурента Zbrush, сильно проигрывал по популярности и качеству своему сопернику, поэтому с приобретением студии корпорацией Autodesk связывали появление «нового дыхания» у перспективного проекта. Так оно в результате и вышло – с помощью дополнительной финансовой и технологической подпитки разработчики серьезно доработали Mudbox. В первую очередь был переделан интерфейс, улучшено взаимодействие с 3ds Max и Maya, добавлена возможность продвинутого рисования поверх модели и полноценный Ambient Occlusion, серьезно подтянуто быстродействие и анонсировано несколько очень интересных штучек, которые мы опробуем только в релизе. Последний, заметим, уже совсем скоро – в последних числах октября продукт официально поступит в продажу. В остальном свежие версии главных флагманов Autodesk – 3ds Max 2009 и Maya 2009 представляют собой эволюционные ветви развития – доработан интерфейс, повышено быстродействие, улучшена поддержка дружественных пакетов и т.п. Особый интерес представляет разве что анонс ImageModeler 2009, который позволяет генерировать настоящие трехмерные модели из нескольких двухмерных изображений.



Будучи фрилансером в игровой индустрии, придется привыкать работать в довольно замкнутом пространстве. Например, дома.

БУДНИЧНЫЙ ДЕНЬ ВОСТРЕБОВАННОГО ИГРОВОГО ФРИЛАНСЕРА ПРОХОДИТ ПРИМЕРНО ТАК:

10:00	Подъем! Любимая музыка на выбор, контрастный душ.
10:20	Утренний кофе (горячий шоколад/зеленый чай). Проверяем электронную почту и читаем свежие новости в онлайне. Autodesk выпускает Maya 10 – что ж, здорово!
11:00	Разбор полетов по вчерашним заданиям. Учитываем замечания клиента. Пытаемся их принять сдержанно, без особых эмоций. Начинаем дорабатывать.
11:30 – 15:00	Работа, работа, работа. Отправляем клиенту поправленные модели.
15:10 – 16:00	Спортивная разрядка. Спортзал/баскетбол/прогулка.
16:10 – 18:00	Приступаем к новым заданиям или к своим личным проектам. Работа, работа, работа.
18:10 – 21:00	Домашние дела. Семейные дела.
21:00 – 21:30	Вечерняя проверка электронной почты и любимых сайтов.
21:30 – 23:00	Время с семьей/компьютерные игры. (Альтернатива: рейды в World of Warcraft. Иногда вместе с женой.)
23:00	ДО ПОБЕДНОГО! Наверняка пришли новые пожелания по заданиям, или необходимо взяться за что-то новенькое. Сроки не ждут! Работа, работа, работа.

Eat3D: Арт-проект нескольких американских игровых художников, направленный на создание высококачественных уроков по играм. Увидеть, как работают ведущие художники Midway, Sony и Bioware, теперь можно в трехчасовых видеоуроках от ветеранов индустрии. Подробности на www.eat3d.com и в скором времени в нашей рубрике.

Заработать на такую машину теоретически можно и за год – правда, для этого придется работать по 24 часа в сутки, 7 дней в неделю, 365 в году. Никаких девушек, пива и игр, только работа и работа.

CGTALK.RU NEXT GEN MAGIC 2008 МАГИЯ СКАЗКИ ВОЗВРАЩАЕТСЯ...

Эта осень на отечественном портале компьютерной графики CGTalk.ru обещает оживить старые добрые сказки с помощью самых современных технологий компьютерной графики. Тема нового конкурса – «сказки XXI века». Участникам предложат поразмыслить на тему того, как могли бы выглядеть герои наших сказок, живи они в современном мире.

Когда ты прочтешь эти строки, конкурс уже будет идти полным ходом – он продлится до начала декабря, и у тебя есть отличный шанс не остаться в стороне: принимай участие! Смелее! Победителей ждут ценные призы (включая профессиональные планшеты) и отличная возможность засветиться в игровой индустрии.

В судейской коллегии экспертами выступят лучшие художники игровой индустрии, а ветераны цифровой кисти Дмитрий Паркин (3D-категория) и Леонид Козиенко (2D) будут не только судить, но и всячески помогать участникам во время конкурса. Ну а для того, чтобы конкурс получился как можно более душевным, организаторами приглашен писатель фантаст Юрий Некрасов, прежде известный как сценарист «Периметра» и «Периметра 2: Новая Земля».

«СКАЗКИ & ЛЕГЕНДЫ XXI ВЕКА» - ЭТО ТЕМА О СТОЛКНОВЕНИИ СОВРЕМЕННОСТИ И ДРЕВНОСТИ, МОДЕРНА И КЛАССИКИ, ТЕМА О ТЕЧЕНИИ ВРЕМЕНИ И... О САМОЙ ЖИЗНИ. ПРОСТО ПРЕДСТАВЬТЕ, КАК ВЫГЛЯДЕЛИ БЫ, ЧЕМ ЖИЛИ, ВО ЧТО ОДЕВАЛИСЬ И ЧЕМ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ ГЕРОИ ДРЕВНИХ СКАЗОК И ЛЕГЕНД, ЖИВИ ОНИ В 2008 ГОДУ. ПРЕДСТАВЬТЕ. ПОРАЗМЫШЛЯЙТЕ. ВКЛЮЧИТЕ ВООБРАЖЕНИЕ. ПРИДУМАЙТЕ ИСТОРИЮ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА...

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Виртуальная реальность возвращается

Пионер компьютерной графики корпорация NVIDIA представила свое виденье шлема виртуальной реальности, незаслуженно забытого в последнее десятилетие. Напомним, что в середине 90-х такого рода устройства пережили настоящий бум, но в связи с дурным влиянием на зрение и самочувствие пользователя были запрещены. NVIDIA обещает учесть все ошибки предшественников и выпустить эргономичный и безопасный девайс для активного использования в первую очередь игроками. Технически все очень просто – видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 отсылает на монитор кадры для левого и правого глаз поочередно, а чудо-очки синхронизируются с монитором и поочередно «открывают» глаза игрока – таким образом происходящее на экране обретает глубину и объем. Данная технология может широко использоваться в самых современных играх на основе Direct X. Главное требование – наличие специализированного монитора с частотой развертки не менее 120 Гц (их на сегодняшний день очень мало, к примеру, это Viewsonic 120 Hz LCD или Mitsubishi DLPHDTV). В настоящий момент перспективное устройство проходит последние международные сертификации и совсем скоро поступит в продажу.

ЛЮДИ-ПАРОХОДЫ

За каждой работой стоит автор. И если в классическом художественном искусстве все еще со школы знают, что «Девятый вал» написал Айвазовский, то в игровой индустрии очень часто мы понятия не имеем, кто именно создал того или иного персонажа, город или уникальный космический джет-пак.

ДМИТРИЙ ПАРКИН

Художник по персонажам/концепт-художник

www.parkparkin.com

Если нужно нарисовать ужасного монстра, да так, чтобы кровь в жилах стыла, – это работа для Дмитрия Паркина. Ветеран российского игропрома, он принял участие в разработке доброй полудюжины отечественных игр, а совсем недавно занял первое место в международном конкурсе игровых моделей Dominance War 3.
Сейчас Дмитрий работает в своем родном Саратове в качестве фрилансера над неанонсированными игровыми проектами. А вот в выходящей совсем скоро Fallout 3 ты можешь видеть созданные его рукой персонажи.

ДЖОН ВАЛЛИН (JOHN WALLIN LIBERTO)

Концепт-художник/иллюстратор

www.johnwallin.net

Имя Джона Валлина стало известно далеко за пределами Швеции после выхода феноменально успешной Gears of War. Талантливый художник из Стокгольма нарисовал добрую сотню умопомрачительных концептов, помогая Epic Games нащупать художественный стиль будущего блокбастера. Очень многие его идеи нашли отражение в самой игре – приглядись повнимательнее, это всего лишь рисунки на планшете, но какую атмосферу они создают! Кажется, что перед нами фотографии из будущего, сделанные хорошей зеркалкой.

МАСТЕР-КЛАСС

ТРИ БОГАТЫРЯ

Cats Who Play рассказала нам о том, как сделать современную игровую сказку и не скатиться до откровенного трэша или детского сада. Напротив, визуальный стиль «Трех богатырей» получился крайне интересным и своенравным – не случайно даже арт-директора американских компаний были крайне взволнованы, узнав, что разрабатывается в недрах зеленоградской студии. Мы попросили рассказать непосредственных исполнителей – художников студии о том, как проходила работа над созданием главных персонажей игры – богатырей. Огромное спасибо коллективу Cats Who Play и лично Елене Мельниковой и Дмитрию Прохорову!

MILESTONE 1

ЭТАПЫ МОЗГОВОГО ШТУРМА

Художники студии не имели опыта работы с мультяшными стилями, все они занимались в основном фотореализмом, поэтому первые несколько месяцев были посвящены мучительному поиску стиля и набору опыта рисования в нужном направлении. Для этого многократно пересматривался мультфильм «Добрыня Никитич и Змей Горыныч». Выделялись характерные моменты графики, изучались другие рисованные мультфильмы. Даже для бывалого 3D-моделлера необходимость рисовать в мультяшном стиле – серьезный новый опыт, который еще нужно приобрести. В этот момент было переделано большое количество работы. В качестве базовой взяли модель Ильи, и на ней уже пробовали варианты. Вариантов было много, модель переделывалась чуть ли не несколько десятков раз, вставлялась в игру, оценивалась, снова перерабатывалась. Параллельно шла подгонка графического движка. Через несколько месяцев совместного мучения наконец родилась окончательная картинка. И тут стоит выделить сразу два закона, которым должна подчиняться создаваемая в мультяшном стиле модель:

1. Никаких мелких деталей! Все только крупное, никаких там ситцевых структур на материале рубашки и т.д. Любые рюшечки и излишняя детализация материалов тут же губят ощущение мультфильма.

2. Долой реализм! В растительности и зданиях был избран принцип преувеличения. Фотореалистичные деревья с тщательно прорисованной листвой тут же сводили на нет все усилия сделать стиль игры мультяшным. Потому что вполне себе мультяшный богатырь смотрелся комично на фоне подробной черной смородины или абсолютно правдоподобной травки. Так что все, что изначально было сделано по флоре и строениям, было безжалостно выкинуто и перерисовано. Мы сделали следующее. Во-первых, безбожно преувеличили размеры. Ягоды такие, что ими можно лошадь зашибить, кустики клубники по колено и т.д. Второе: у растений рисовались крупные листья, убиралась ненужная детализация. То же самое со зданиями: ни одной прямой формы, все лубочное. Если сарай, так раздутый от количества запиханного внутрь хлама, если избушка, то с покосившимися ставнями и гнездом на крыше.

МУДРОСТЬ ГЛАСИТ:

Несмотря на кажущуюся простоту, рисовать «под мультфильм» во многом даже сложнее, чем ориентироваться на стиль фотореалистичности. Мало просто включить cartoon render в движке и наслаждаться получившейся картинкой. На самом деле полностью меняется подход к созданию текстур и моделей.

MILESTONE 2
НАЩУПЫВАНИЕ ИДЕЙ ДЛЯ ОБЪЕКТОВ И ПЕРСОНАЖЕЙ

Первыми для игры делались, конечно же, персонажи богатырей – главных героев и звезд проекта. Мы подробно разберем, как создавался Алеша. Итак, он самый молодой из богатырей. Кроме того, самый миниатюрный. Стрелок. Растительности на лице нет. Мы начали с нескольких эскизов.

И в конечном итоге был создан скетч, ставший финальным.

Отдельно было отработано несколько вариантов соотношения Алеши с другими персонажами:

Обрати внимание:
в данном случае цвета были отданы на откуп художникам, рисовавшим текстуры. Общие цветовые решения отрабатывались уже, что называется, на поле (то есть в игровом редакторе, когда можно было сопоставить сразу модель и окружение).

MILESTONE 3
МОДЕЛИРОВАНИЕ

Данную модель нельзя было создать «зеркальными» объектами. Элементы отличны с разных сторон, абсолютно асимметричны фрагменты лица, прически, рук. Все это привело к тому, что модель целиком вылепливалась вручную.

Каким образом делалась модель? У каждого свой подход. Как правило, создается куб с поперечным и продольным разбиением, ему придается форма тела, затем идет увеличение детализации, добавляются полигоны и вертексы, постепенно, грубо говоря, из кубика вырастает тело. Работа достаточно кропотливая. Однако стоит сотворить одну «рубашку», и вторую делать уже проще. Пусть даже исходная модель была могучим Ильей, пара сужений и небольшое смещение акцентов в фигуре подарили нам более мелкого Алешу.

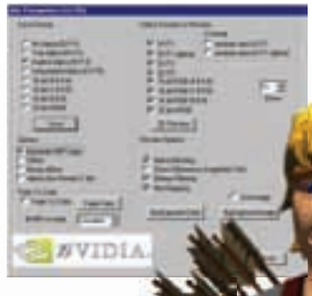
Вот такой у нас получился Алеша. Аккурат 4175 полигонов.

МУДРОСТЬ ГЛАСИТ:
Существует тысяча и один способ моделирования одежды – это и использование NURBS, и «рисование полигонами», и сплайны... Но лучшее – враг хорошего, и обычного кубика (полигонального моделирования), как правило, хватает за глаза. А для всего остального имеется Zbrush.

MILESTONE 4
ТЕКСТУРИНГ

Текстуру рисовали в 3D Paint и обрабатывали в программах растровой графики (тут уж у каждого свои предпочтения). Как обычно, в таких случаях текстура «разворачивалась» warp'ом.
То есть если рассмотреть пошагово, то изначально модель «анврапится» (unwrap), затем импортируется в программу «трехмерного рисования» (таких много, и, как правило, у каждого моделлера/текстурщика свои предпочтения – это и Deep Paint, и BodyPaint, см. наш предыдущий выпуск), где на текстуре ставятся ключевые точки (глаза, обводы подбородка, нос, волосы и т.д.), просто штрихи, чтобы затем, на развернутой текстуре было понятно, что к чему. Затем текстура обрисовывается уже в Photoshop – рисуется основная заливка, все детали. Позже получившаяся текстура вместе с моделью снова загоняется в «тридэ-рисовалку». Там наносятся финальные штрихи и дополнительные детальки (нюансы одежды, полутени, то, что при двухмерном рисовании трудно сделать хорошо, так как желательно сразу на персонаже видеть, как это будет смотреться). Последний штрих – сохранение текстуры в .dds-формате.
Распаковав архив с графическими данными из Crysis или Call of Duty4, ты увидишь огромное количество .dds-файлов – это текстуры. Для того чтобы Photoshop их правильно прочитал, необходим специализированный плагин, например NVIDIA DDS Photoshop Plugin. Он занимает совсем немного места, и его легко найти в интернете. Почему избран такой формат? Потому что он предназначен (и разработан) специально для использования в играх. Позволяет без большой потери качества (там, где JPG выдает страшные пиксели) очень сильно ужать по размеру файл, к тому же формат .dds поддерживается на аппаратном уровне твоей видеокарты, а потому при массовом использовании текстур в этом формате производительность не страдает.

А это развертка текстуры.



Волосы делались отдельной текстурой.

MILESTONE 5
АНИМАЦИЯ

От Motion Capture решили отказаться сразу. И цена кусалась, и имелось множество технических трудностей в духе неотточенного технического процесса и, как это ни странно, большего объема работы для аниматора. Ко всему прочему в модели предусмотрены лицевые кости, и в самой игре Алеше достаточно часто приходится говорить, активно используя мимику, что в случае применения Motion Capture также составляло дополнительную сложность. Помимо аниматора, создававшего базовые внутриигровые движения, отдельный человек изготавливал анимации для скриптовых сцен, и еще один специалист не занимался ничем, кроме мимики (движения губ в скриптовых сценах при диалогах, различные мимические движения лицевых мышц в роликах).

Финальная модель.

MILESTONE 6
ПЕРСОНАЖ В ИГРЕ

В игру персонаж обычно экспортируется из трехмерных пакетов с помощью специализированных плагинов, в данном случае написанных самой Cats Who Play. Текстура в формате .dds напрямую сохраняется в текстурный каталог игры, отдельно экспортируется модель и отдельно анимации (каждая анимация своим файлом). Все это раскидывается по соответствующим каталогам игры, а затем в таблице прописывается, какой файл анимации в каком случае грузится, какая модель чему соответствует.

МУДРОСТЬ ГЛАСИТ:

Не надо бояться экспериментировать и создавать собственные стили. «Красиво» – понятие растяжимое. А вот привлекательность можно измерить. Так вот, привлекательную графику можно создать и без миллиона полигонов на березке и использования фотобанков текстур, «отснятых на натуре».

P.S. В рамках воплощения проекта и работы над графикой студией Cats Who Play создан ряд утилит, которые сильно упрощают жизнь моделлера при производстве роликов и рендере. Они доступны для свободного скачивания на сайте компании www.catswhoplay.com.

В первую очередь это плагины для 3ds Max, позволяющие без особых хлопот создавать большие поля разнообразной травы и цветов. Также советуем обратить внимание на плагин для рендера картинки с эффектом мультфильма.

Прочитав данный материал и установив нужные плагины, ты можешь попробовать сделать схожую картинку или, перенастроив параметры, сотворить что-то свое, не похожее ни на что другое! Расширяем границы творчества!

БОЕВОЕ КРЕЩЕНИЕ, ЧАСТЬ 2

В прошлом номере мы изготовили низкополигональную геометрию бочки в 3ds Max и нанесли на нее сырую текстуру дерева, созданную с помощью Photoshop. В сегодняшнем материале доведем текстуру бочки до реализма (добавим необходимые детали), снимем «нечестный» normal-map и нарисуем спекуляр.

ДЕТАЛЬНОЕ ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

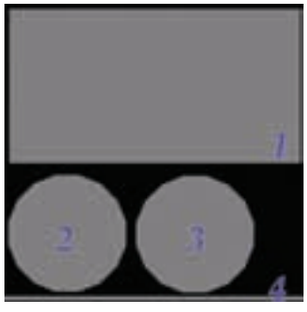
Наша задача – сделать реалистичную бочку, выглядящую как на фотографии:

У нас есть сырая текстура дерева, сфотографированная на улице (либо найденная в интернете, к примеру, через Google с запросом wood texture). По сути, просто набор досок, не больше:

Загружаем Photoshop. Выберем готовый шаблон из 3ds Max BARREL_TEMPLATE.TGA.

Здесь мы видим несколько серых областей:

1. Боковая грань бочки.
2. Верхушка бочки.
3. Низ бочки.
4. Внутренняя часть верхней кромки бочки.



FAQ

Постичь древние знания без практики и вопросов невозможно. Если обратной связи нет, мы делаем вывод, что тебе либо ну совсем ничего непонятно, либо тема наводит жуткую скуку. Мы будем отвечать на самые актуальные и интересные вопросы наших читателей, не вдаваясь в излишнюю теорию, а нашими экспертами выступят профессиональные художники со всего мира. Пишите на maxx@dominancewar.com с пометкой FAQ.

Вопрос:

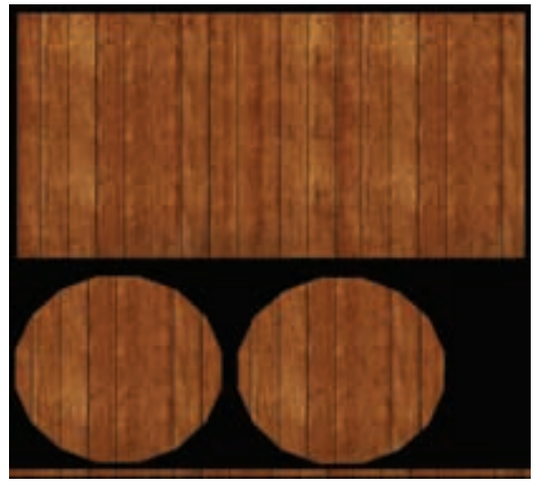
Что лучше, 3ds Max или Maya?

Ответ: Несмотря на изначальную бессмысленность, этот вопрос существует, кажется, вечно. Он еженедельно появляется на форумах, посвященных компьютерной графике. Как в известном анекдоте про то, кто круче: боец, владеющий боксом, или боец, владеющий кунг-фу, грамотно ответить на него можно следующим образом: лучше тот пакет, в котором ты силен. Тысячи профессионалов во всем мире выбирают 3ds Max, другие тысячи остановили свой выбор на Maya. Сотни корейских и японских художников работают в Softimage XSI (Solid Snake и почти вся графика для Metal Gear Solid 4 сделана, например, там).
К слову, в большинстве ведущих игровых студий мира пользуются… практически всеми трехмерными пакетами. Для решения каждой конкретной задачи используется оптимальная в данном случае программа – в итоге получается, что в титрах, например, Half-Life 2 следует указать и 3ds Max, и Maya, и XSI. Посему это вопрос личных предпочтений каждого – следует пользоваться той программой, в которой тебе удобно и комфортно. Но попробовать стоит определенно все.

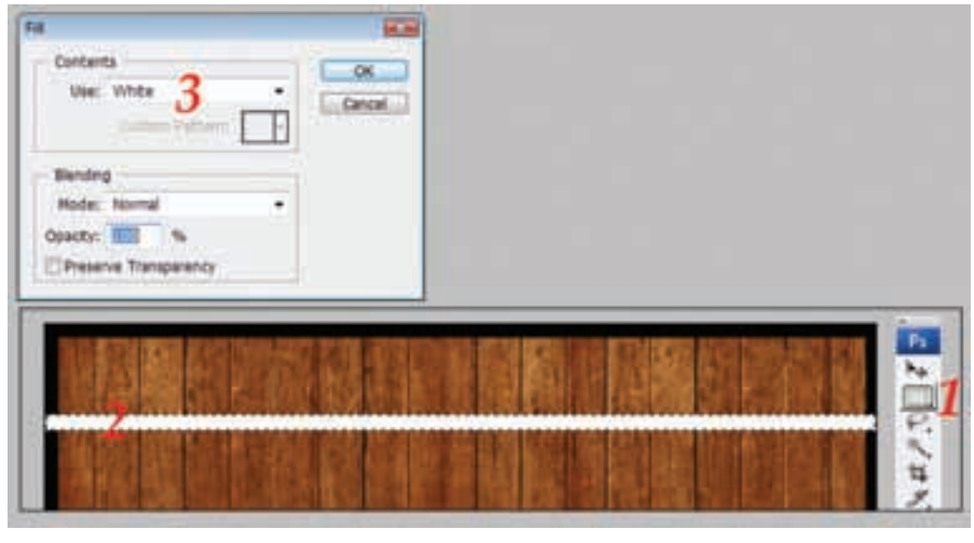
Вопрос:
Реально ли устроиться в Blizzard простому российскому школьнику (студенту/аспиранту/энтузиасту)?

Ответ: В легендарную студию берут только по достижении 21 года, поэтому придется немного потерпеть. Но если серьезно, да, это реально. Это крайне, просто невероятно сложно, но шанс попасть к создателям WoW все-таки гораздо выше, чем вероятность того, что на тебя на улице, скажем, свалится рояль. Тут вопрос лишь в том, насколько сильно твое желание.
Для того чтобы заслужить звание Blizzard employer, тебе необходимо быть на голову выше большинства профессионалов в игровой индустрии, хорошо знать английский, иметь солидное портфолио, несколько выпущенных крупных проектов и огромное стремление прорваться через коридор дипломатических преград, чтобы получить рабочую визу в США.
Из приятного могу сказать, что Blizzard в отличие от многих американских студий с успехом принимает на работу художников из других стран. В частности, Фаусто де Мартини (Fausto De Martini), старший художник Blizzard Cinematic, приехал из Бразилии, а один из художников Diablo 3 получил предложение о работе в компании, будучи гражданином Франции, и уже спустя несколько месяцев переехал в Калифорнию, в штаб-квартиру «Метелицы».

Теперь наша задача – разместить в каждой части текстуры готовую сырую структуру дерева, для этого мы будем работать с границами. Загрузим нашу деревянную текстуру, выделим ее полностью (в верхнем меню Select – All) и скопируем в буфер (вверху меню Edit – Copy). Далее вернемся к шаблону и выберем в панели управления Photoshop элемент магической палочки (Magic Wind Tool), нажав кнопку W на клавиатуре. Далее щелкнем на верхней боковой грани, область выделится пунктирной рамкой по границам. В верхнем меню выберем Edit – Paste Into и вставим заранее сохраненную в буфер текстуру дерева в данную область. Проделаем то же самое с остальными частями бочки и получим следующее изображение:



Мы сотворили базовый материал для нашей бочки. Однако основой конструкции являются металлические обручи. Нам нужно изготовить несколько штук. Для этого мы создаем новый слой (в верхнем меню Layer – New Layer), который называем просто: «Металл обручи». Далее делаем заготовки будущих обручей – выбираем в боковой панели управления Photoshop элемент Rectangular Marquee Tool (кнопка M) и проводим линию по всей боковой поверхности текстуры. Жмем в верхнем меню Edit – Fill и выбираем в разделе Contents – White. Таким образом мы заполним выделенный прямоугольник белым цветом:



Теперь нужно сделать его металлическим – для этого необходимо найти подходящую текстуру металла (из фотобазы или интернета через тот же Google по запросу rusted metal).

Проделаем уже знакомые нам операции: загрузим найденную текстуру металла в Photoshop, выберем наверху в меню Select – All, далее Edit – Copy и перейдем в рабочую текстуру. Там зажмем CTRL и выберем в подменю Layers слой «Металл обручи». Таким образом белая область выделится пунктиром – в эти границы и вставим наш металл с помощью верхнего меню Edit – Paste Into. Немного подкорректировав его местоположение внутри выделенной области, мы получим что-то в таком духе:

Теперь добавим немного реализма с помощью теней. Для этого, не переходя на другой слой, выберем в верхнем меню Layers – Layers Style – Blending Options. Там в подпункте Drop Shadows выставим следующие параметры:

Нам нужно расставить обручи по всей высоте бочки. Для этого, не переходя на другой слой, нажимаем CTRL + E и склеиваем два слоя – с металлической текстурой и белой основой. Далее устремляем курсор мыши в центр нашей текстуры, зажимаем ALT и двигаем металлический прямоугольник чуть ниже – создаем его копию! Таким образом, проделав данную манипуляцию несколько раз, мы получим следующий результат:

Обрати внимание, несмотря на качественные доски (основа), реальная бочка выглядит слегка потертой, со следами грязи, пыли, воды, каких-либо надписей. То же самое мы должны проделать и с нашей виртуальной бочкой, для чего выберем подходящие фотографии с грязью, пятнами и потертостями (через Google можно искать по запросам: oil, dirt wall).

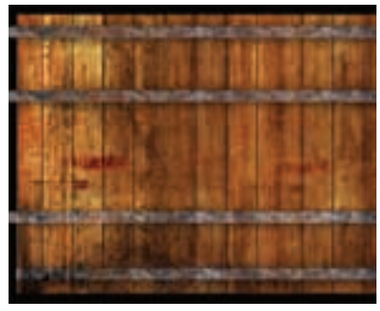
Вопрос:

Существуют ли локализованные версии 3ds Max, Maya?

Ответ: Очень популярный у начинающих вопрос. К счастью, нет! Грамотно локализовать весь пласт терминов, слов, который годами складывался в художественном сообществе владельцев 3ds Max и Maya, крайне сложно, да и, по сути, нет смысла – уже работающих профессионалов локализованный продукт не привлечет (страшные для новичка слова Render to Texture, Wireframe и Surface стали для них именами нарицательными), а новички будут испытывать множество проблем, изучая уроки на английском (коих подавляющее большинство) или пытаясь задать вопрос на англоязычном форуме, говоря вместо render – vizualizatsyia. Впрочем, самое главное вовсе не это, а тот факт, что на территории РФ количество копий лицензионных 3ds Max или Maya минимально – для такой базы осуществлять полномасштабный дорогостоящий перевод не имеет смысла.

Это не говорит о том, что локализаций графических пакетов вообще не создается. Maya традиционно выходит сначала на английском, потом еще на нескольких языках (русского нет), а AutoCAD официально локализуется Autodesk для российского рынка с повышенным вниманием. Заметим, что при переводе AutoCAD 2008 общий объем текста составил около 2600 страниц формата А4. Что в три раза больше четырех томов «Войны и мира».

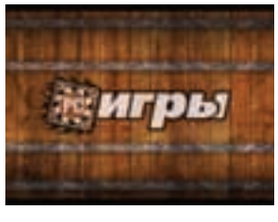
Копируем найденные фотографии в буфер обмена и вставляем в нашу рабочую текстуру в границы боковых граней бочки – далее нам нужно лишь переключить режим нового слоя с Normal на Overlay (или Multiply – поиграй с режимами, они в окошке Layers в самом верху) и выбрать, насколько сильно будет это заметно на текстуре (Opacity – чуть правее там же), и мы получим потертости и всевозможную грязь на чистых деревянных досках.



РАЗМЕЩАЕМ ЛОГОТИП «РС ИГР»

На любой бочке обязательно можно увидеть какие-то обозначения, символы или логотипы. Наша бочка, разумеется, немыслима без лого правильного журнала на боковой стороне. Для этого нам нужно иметь сам логотип (слегка потертый специально для нанесения на Лого. Мы отсканировали последний выпуск «РС ИГР» и вырезали оттуда логотип):

Далее просто вставляем его в рабочую текстуру, выбрав режим отображения слоя на Darker, Hard Light или Multiply (поиграй с настройками, не бойся).



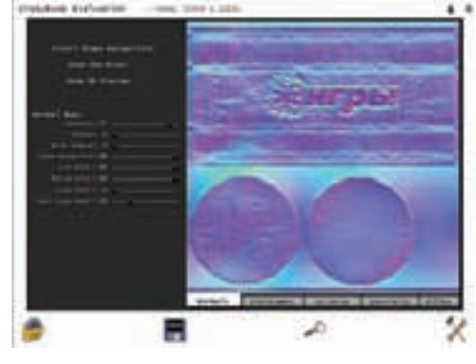
Разумеется, дорабатывать текстуру можно еще очень долго, чем я и предлагаю тебе заняться. Экспериментируй со слоями и с различными текстурами. Чуть ниже ты видишь финальную текстуру, на которой советую обратить внимание на следующие вещи:

1. Низ бочки по умолчанию выглядит гораздо темнее и загаженнее верха – поэтому здесь следует добавить больше грязи.
2. Верх бочки смотрится почище, но по бокам должна виднеться небольшая тень, падающая от выпирающих досок, – современные движки еще не научились выдавать полностью реалистичное освещение в играх, поэтому «запекать» свет приходится все еще в текстуру – для этого вполне сойдет и кисточка черного цвета с небольшой Opacity.
3. Наверху боковых граней следует нанести побольше грязи – как в реальной жизни.

Работа над диффузной текстурой завершена, и сейчас бочка выглядит куда более реалистичной, чем ранее. Сохраним как BARREL_DIFFUSE.TGA.

СНЯТИЕ «НЕЧЕСТНОГО» NORMAL MAP

Давай сразу определимся, почему данный вид снятия карты нормалей называют «нечестным» (fake). Да все потому, что при его создании не требуется высокополигональная модель бочки (что необходимо для снятия «честного» нормала), а манипуляции мы проводим, корректируя текстуру диффуза до необходимого нам уровня. Это не идеальный вариант для разработки персонажа или важного элемента окружения – тут не следует хитрить, а лучше сделать настоящую highpoly-модель в том же Zbrush. Но что касается многочисленных объектов на заднем плане, на создание которых просто не хватает времени или средств, то «нечестный» нормал-мап справляется со своей задачей.
Раньше «нечестные» карты нормалей разработчики снимали преимущественно с помощью NVIDIA NormalMap Filter – это плагин для Photoshop, позволяющий получать из диффузной карты нормал-мап. Увы, в силу собственных особенностей плагин не позволял делать достаточно объемную картинку, да и его алгоритм работы оставлял желать лучшего. Райан Кларк (Ryan Clark), программист из Чикаго, учел эти недоработки и выпустил CrazyBump – утилиту с десятком настроек, позволяющую создавать очень интересные карты нормалей. Ее мы и выберем для нашей работы (скачать триальную версию программы можно с официального сайта: www.crazybump.com).
Запускаем программу, нажимаем в левом нижнем углу иконку OPEN, там Open Photograph from File, наш BARREL_DIFFUSE и – вуаля! – получаем проработанный нормал-мап. Выбираем любой понравившийся Select Shape (потом мы сможем поменять выбор) и заменяем настройки следующими:



Это не истина в последней инстанции, и я призываю тебя поэкспериментировать с вариациями и понять, что значит каждый из данных пунктов, самостоятельно. Сохраняем результат как BARREL_NORMAL.tga.

ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:
akado
НТВ.ПЛЮС
СТРИМ
Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора

СОЗДАНИЕ SPECULAR MAP

Specular Map, как уже говорилось в нашем разговорнике, служит для отображения того, с какой интенсивностью та или иная часть объекта будет принимать свет. В нашем случае дерево бочки крайне слабо блестит, поэтому на том месте, где на текстуре диффуза нарисовано дерево, в спекуляре будет черная область, в то время как металлические прутья отлично бликуют, а значит, на данной части текстура спекуляра будет практически белой. Для этого загружаем в Photoshop готовую диффузную текстуру BARREL_DIFFUSE.TGA и затемняем места с деревом с помощью Burn tool (в боковой панели управления в центре или нажав кнопку O), в то время как металлические обручи оставляем такими (или чуть ярче) с помощью Dodge Tool (там же, другая вкладка).

Сохраняем итог как BARREL_SPECULAR.TGA.

ОЖИВЛЯЕМ В 3DS MAX

Итак, у нас готова низкополигональная «игровая» геометрия, текстуры диффуза, нормала и спекуляра – пришло время объединить их в ассет и рассмотреть поближе через настоящий рендер Direct X.

Для этого запускаем 3ds Max, загружаем сцену с бочкой и открываем окно материалов (Material Editor), нажимая на кнопку M. Выбрав уже созданный материал, перейдем в свиток Direct X Manager, где выберем Metal Bump9 и не забудем поставить слева галочку Enable Plugin Material.

Таким образом, теперь мы сможем настроить наш материал как объект для игры с движком Direct X. В частности, в появившемся свитке Direct X Shader – Metal Bump 9 укажем:

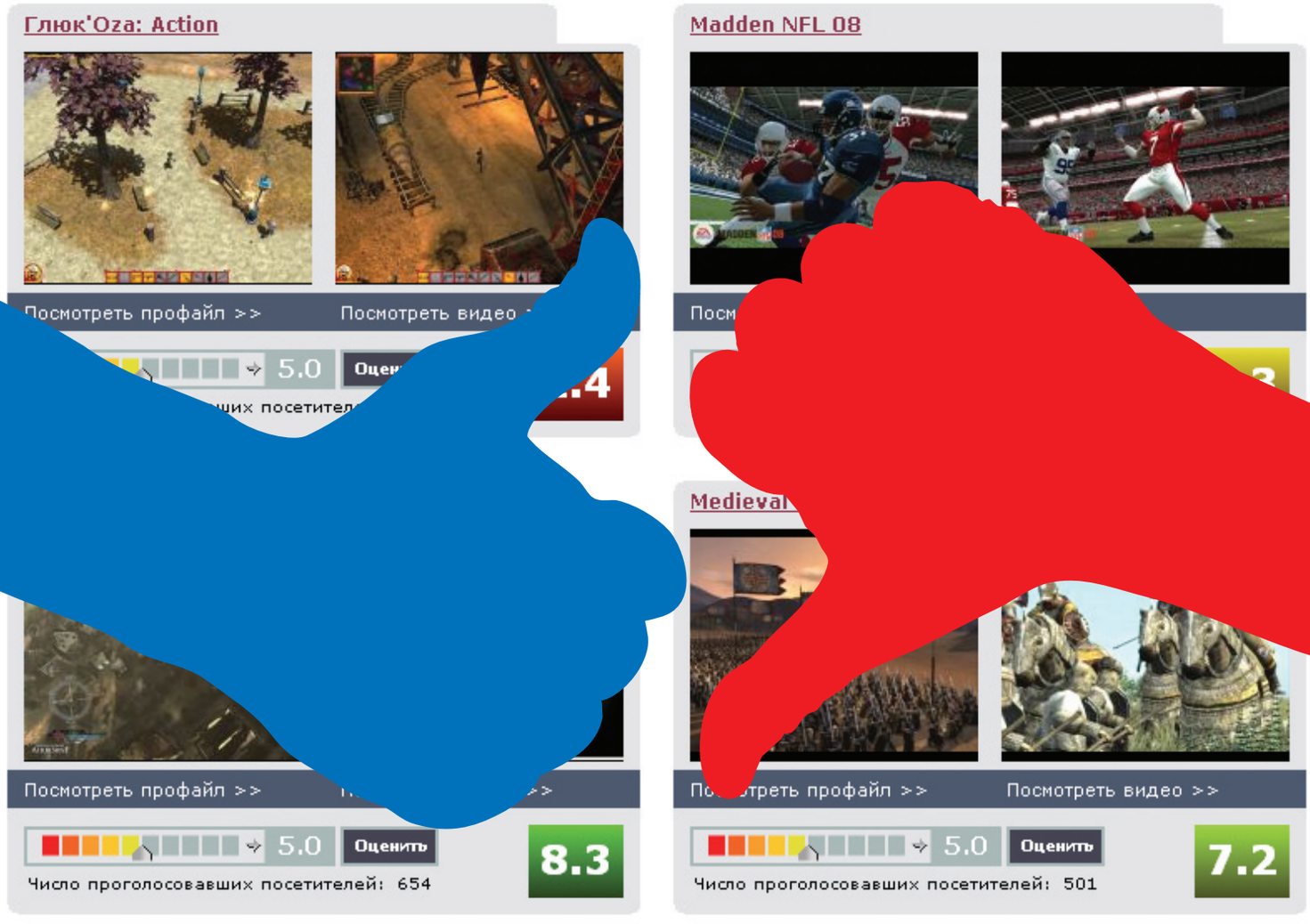
Ambient & Diffuse
Texture 1 – в данном подменю выберем нашу диффузную текстуру BARREL_DIFFUSE.TGA

Bump
Normal – здесь выберем искомую текстуру нормалей BARREL_NORMAL.TGA

Specular
Texture – здесь выберем текстуру спекуляра BARREL_SPECULAR.TGA
Вуаля – перед нами бочка со всеми тремя используемыми материалами, визуализируемая в реальном времени в окошке 3ds Max.

Теперь можно спокойно экспортировать нашу бочку в любую игру на движке Unreal 3 Engine или Crytek Engine 2.0. Лишней она себя там чувствовать точно не будет. К примеру, чуть ниже бочка для игры Damnation, сделанная автором статьи по аналогии:

ПРОГОЛОСУЙ ЗА ЛЮБИМУЮ ИГРУ!



Не согласен с мнением редакции? Поставь свою оценку каждой обозреваемой в номере игре еще до выхода журнала!

СДЕЛАТЬ ЭТО ПРОСТО: ДОСТАТОЧНО ЗАЙТИ НА
www.gameland.ru/pgvote/

PC игры

gameland.ru

СДЕЛАЙ САМ

ПОСОБИЕ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ SOURCE SDK

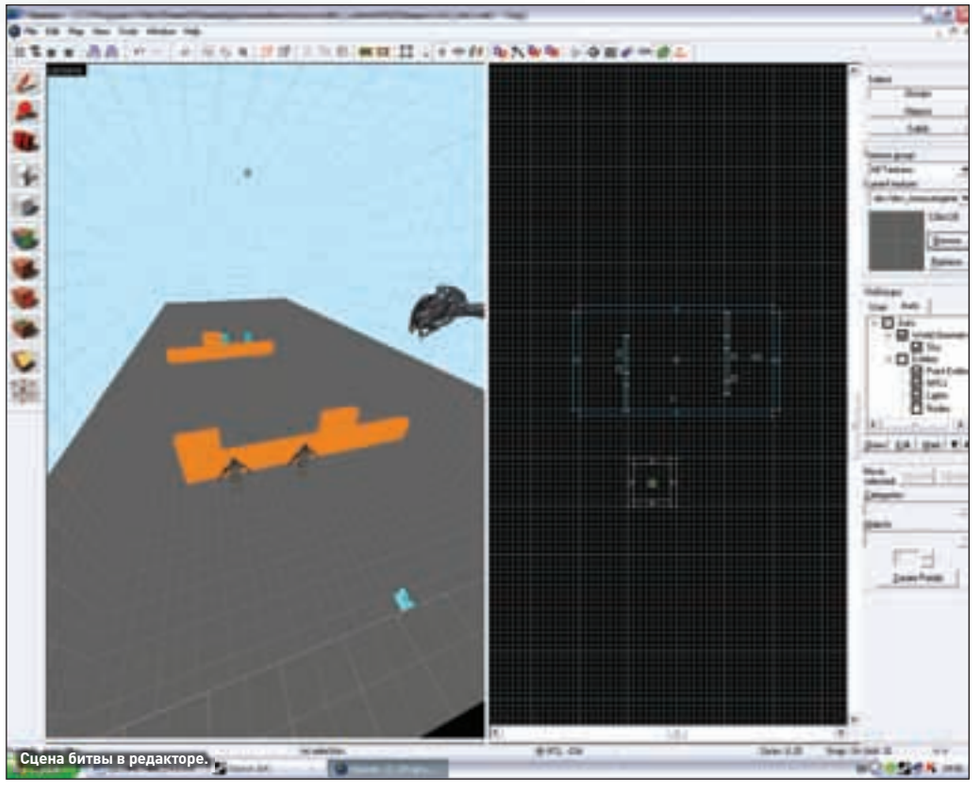
СЕДЬМАЯ ЧАСТЬ

ТЕКСТ: МАКСИМ ЯНЧИЧ

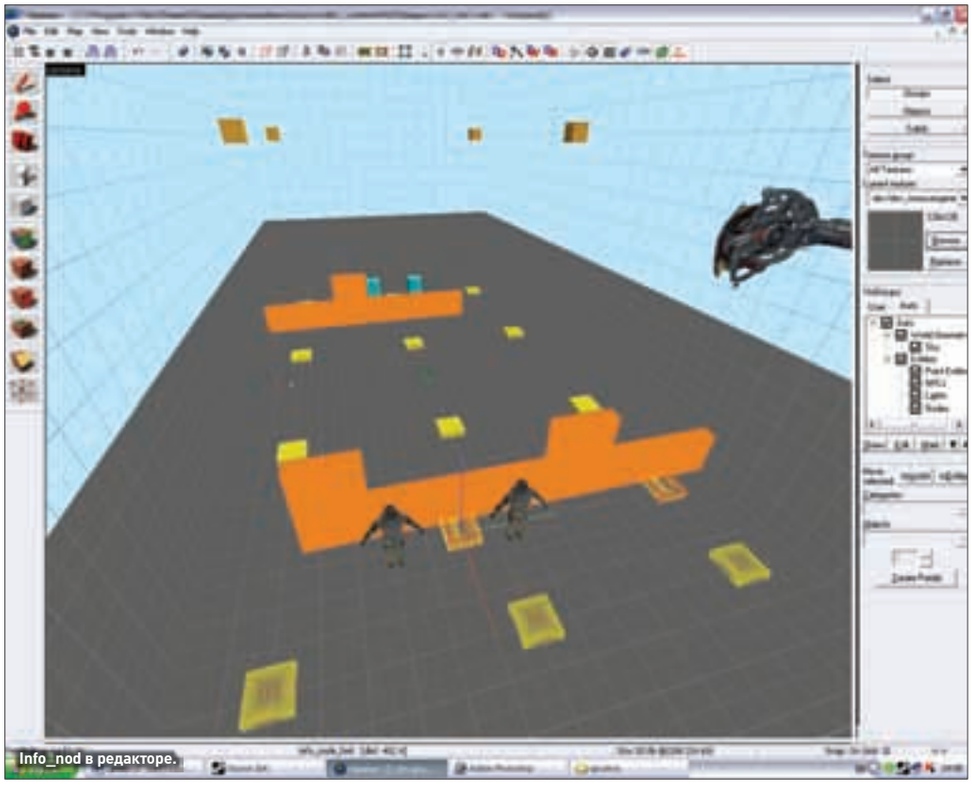
Посреди ожесточенной перестрелки с солдатами Альянса у тебя кончаются патроны в обойме. Оружие необходимо перезарядить. Едва ли ты встанешь в полный рост под дождем пуль, чтобы сделать это. Любой другой игрок на твоем месте тоже не будет делать этого, а постарается найти безопасное укрытие. Так же поступает и искусственный интеллект. Однако, как бы он ни был хорош, самому ему все продумать не удастся. В этот раз мы посмотрим, что же необходимо для его нормальной работы.

Для начала построим небольшой прямоугольный полигон. С обеих сторон поставь небольшое укрытие высотой 48 юнитов и рядом с ним стену высотой 96 юнитов. С одной стороны помести двух солдат Альянса (npc_combine_s) и дай им автоматы (значение SMG1 в поле Weapons). В поле имени отряда (Squad Name) напиши Combine. На другой – двух жителей (npc_citizen). В поле Weapons также укажи SMG1, в Type выбери Rebel, а в Squad Name введи Rebel. Таким образом, отряд из двух солдат будет сражаться против двух повстанцев. Персонажи в отряде обмениваются информацией о противнике, потому действуют более слаженно.

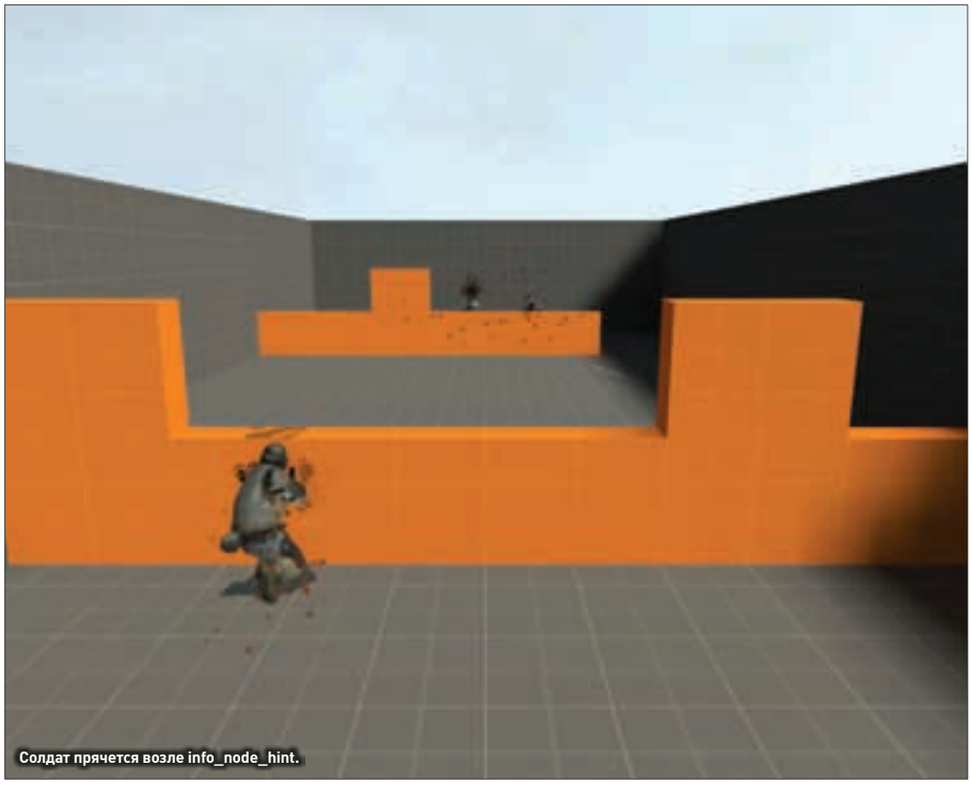
Осталось сделать еще кое-что. За пределами полигона создай еще одну небольшую комнату и помести в нее точку появления игрока (info_player_start). Вернись на полигон



Сцена битвы в редакторе.



Info_nod в редакторе.



Солдат прячется возле info_node_hint.

и за спинами солдат создай объект point_viewcontrol, а позади повстанцев – info_target. Дай обоим какие-нибудь имена, например viewcontrol и target. Зайди в свойства viewcontrol и в поле Entity to Look At введи имя target. Затем в закладке Flags включи флаги Freeze player, Infinite Hold Time, Snap to goal angles, Make Player non-solid, а остальные отключи. Теперь создай объект logic_auto и во вкладке Outputs сделай новое событие со следующими параметрами: My output named – OnMapSpawn; Target entities named – viewcontrol; Via this input – Enable. Что же тут происходит? В момент загрузки карты игрок будет «заморожен», а вид из глаз поменяется на то, что видит viewcontrol. Сохрани, откомпилируй и запусти карту. Ты увидишь, что противники начинают перестрелку. Тебе может показаться, что интеллект вполне разумно действует в этой ситуации. Однако обрати внимание, что, например, за стеной во время перезарядки прячется тот, кто к ней ближе. Персонажи отходят от своих первоначальных позиций лишь на небольшие расстояния. Все потому, что ориентироваться они могут только друг на друга. Пора немного расширить их кругозор.

ПРОЛОЖИ ДОРОГУ

Как мы увидели, неигровые персонажи ориентируются друг на друга во время перемещений. Разумеется, положение игрока тоже принимается во внимание. Этого явно недостаточно. На помощь приходит специальный объект info_node. Это некоторое место на карте, в котором персонаж должен решить, что ему делать или куда дальше идти. Ближайшие друг к другу точки соединяются путями. Попробуем добавить их в наш пример. Размести несколько точек за укрытиями с каждой стороны и в центре карты. Откомпилируй и запусти карту. Обе стороны конфликта теперь активно прячутся для перезарядки оружия, а если враг потерян из виду, выходят из-за укрытий, чтобы найти его. Более того, солдаты Альянса начнут довольно метко кидать гранаты за стену.

Точно такие же точки есть и для летающих существ и механизмов, но называются они info_node_air. Для их нормальной работы необходимо, чтобы над ними было хотя бы 64 юнита свободного пространства. Размести несколько таких точек в воздухе и помести на карте сканнер (npc_cscanner). После загрузки карты он сразу полетит к повстанцам, чтобы сфотографировать их. Если решишь добавить в какую-нибудь карту вертолет или боевой корабль, убедись, что им хватает пространства для маневров, иначе даже со вспомогательными точками они зависнут на месте.

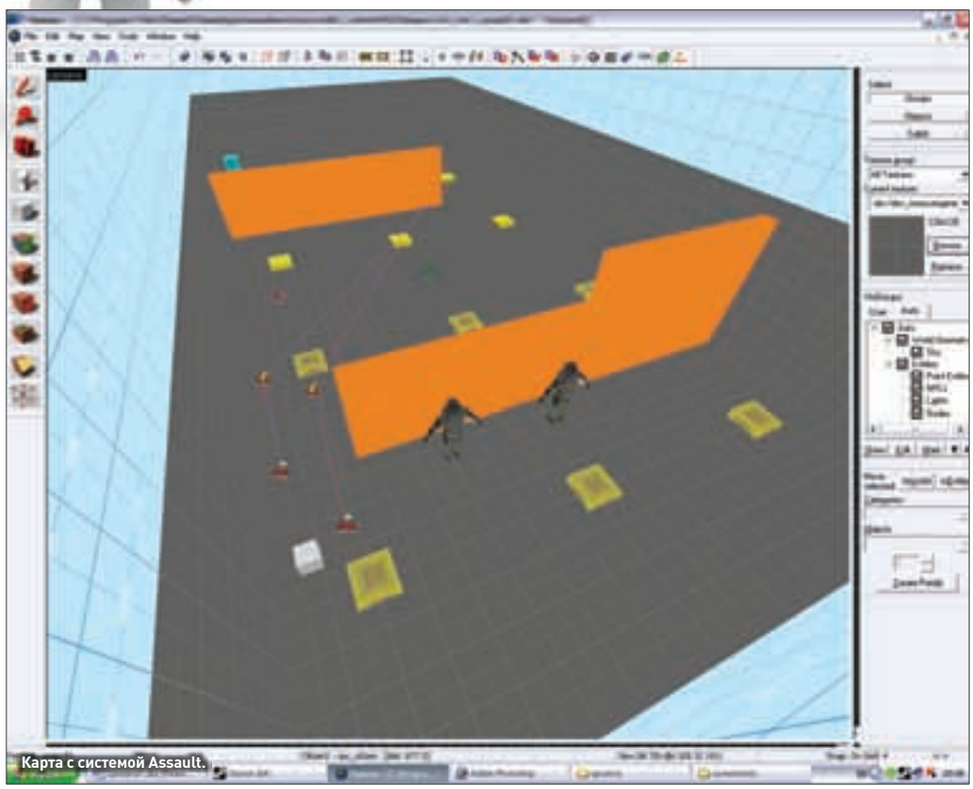
Итак, солдаты свободно перемещаются и атакуют, но постоянно стоят в полный рост, хотя могут приседать и прятаться за низкой стеной.

Нужно дать им подсказку. Для этого воспользуемся info_node_hint. Размести его в том месте, где солдаты должны присесть. В поле Hint выбери Crouch Cover Low. Откомпилируй и запусти карту. Ты увидишь, что солдаты пригибаются там, где ты сказал. В списке есть и другие варианты действий. Некоторые предназначены для всех персонажей, другие – для конкретных, например, Antlion: Burrow point отвечает за точку, в которой муравьиный лев может закопаться в землю. Точно так можно создать подсказки в воздухе при помощи info_node_air_hint.

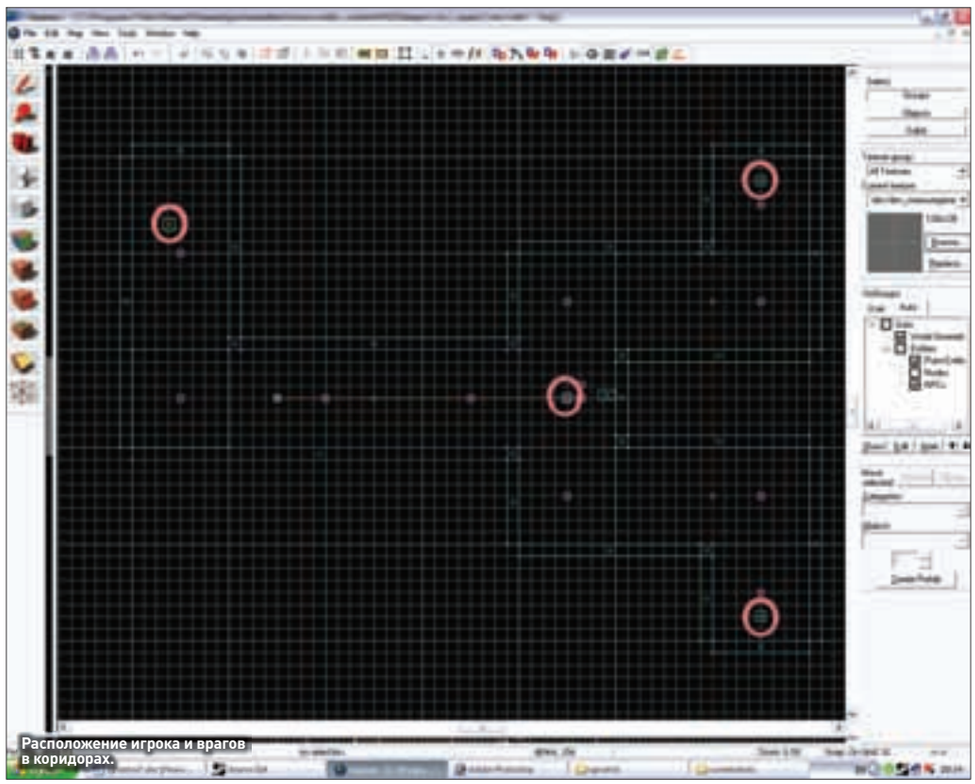
НА ШТУРМ!

Как ты мог заметить, солдаты покидают укрытие, только потеряв противника из вида. Если хочешь, чтобы они двигались к укреплению повстанцев, подавляя сопротивление, на помощь тебе придет механизм штурма (assault). Суть его в том, что для каждого бойца создается маршрут из нескольких ключевых точек. Чтобы двигаться дальше, он должен зачистить ее от врагов. Попробуем создать такую систему в нашем примере.

Для начала добавь несколько стен так, чтобы солдаты Альянса не видели повстанцев, а те их. Теперь помести возле них объект ai_goal_assault. Он дает сигнал о начале штурма. За это отвечает параметр AssaultCue. Вариантов всего три: Entity System Input (активируется входным сообщением Begin Assault), Gunfire (если начнется стрельба), Don`t wat for cue (штурм начинается после активации ai_goal_assault). Для каждого отряда персонажей необходим один ai_goal_assault, хотя для солдат Альянса он необязателен. Не забудь указать действующих лиц (Actor(s) to affect). Чтобы выбрать группу персонажей, у них должен быть одинаковый корень в имени. Например, для солдат я выбрал имена Soldier1 и Soldier2. Корень здесь – слово Soldier, поэтому в параметр записываем Soldier*. Далее создай точки сбора (assault_rallypoint), по одной на каждого члена отряда. Сюда боец должен прийти перед началом штурма. В ее свойствах можно указать задержку перед началом штурма (Assault Delay) и куда нужно двигаться дальше (Assault Point). В настройках ai_goal_assault укажи имена точек сбора в поле Rally Point Set аналогично тому, как вводились имена персонажей. И наконец, построй путь от каждой assault_rallypoint из объектов assault_assaultpoint в сторону укрытия повстанцев (хватит двух-трех штук для каждого солдата). В свойствах каждого из них нужно указать следующую точку (Next assault point) и время пребывания на ней (Assault time out). Помимо них есть еще пара полезных параметров: Clear on contact with enemies и Allow diversion. Первая говорит персонажам, что точка считается пройденной, если на пути им встретился враг. Вторая позволяет вре-



Карта с системой Assault.



Расположение игрока и врагов в коридорах.

менно отставить штурм до тех пор, пока противник не уничтожен.

TEAMWORK

Система штурма хороша, но разработчики советуют использовать ее только в крайних случаях, когда тебе нужно, чтобы отряд атаковал противника, двигаясь точно по заданному маршруту. Для создания более интересных ситуаций они советуют использовать механизм динамического штурма (Dynamic assault). Ключевым моментом в ней является значение параметра Squad Name. Как уже отмечалось, персонажи из одного отряда обмениваются информацией о положении противника. Стоит одному из них заметить врага, как остальные тут же прибегут ему на помощь. Проверим это на простейшем примере. Построй карту из нескольких коридоров. Размести на ней info_player_start и троих солдат. Убедись, что парни Альянса не видят друг друга и точку появления игрока. Теперь дай им одинаковое имя отряда, например Squad. Откомпилируй и запусти карту. Выйди из укрытия, чтобы тебя заметил один из солдат, а затем спрячься. Спустя пару секунд к тебе прибежит весь отряд. При помощи динамического штурма можно заставить противников наступать группами, размещая их на разном расстоянии друг от друга. Чтобы сделать появление новых врагов более неожиданным, создай несколько обходных путей, по которым они смогут добраться до игрока. Более того, у солдат Альянса есть преимущество при использовании динамического штурма. Изменим рассмотренный пример. Вместо солдата, который первым замечает игрока, поставь сканнер (npc_cscanner) и назови его scanner. Введи в Squad Name значение Squad. Создай на небольшой высоте пару path_corner в разных концах коридора. Дай им имена, например path1 и path2. В поле Next stop target одного укажи имя другого (то есть у path1 будет написано path2, и наоборот). Помести где-нибудь рядом объект aiscripted_schedule. Назови его scripted_schedule. В поле Target NPC выбери scanner, Schedule to run – Walk Goal Path и, наконец, в Goal entity – path1. При получении соответствующего сообщения этот объект заставит сканнер летать по созданному пути. Его будет посылать logic_auto. В закладке Outputs создай следующее событие: My output named – OnMapSpawn; Target entities named – scripted_schedule; Via this input – StartSchedule. После загрузки карты сканнер начнет патрулировать местность по заданному маршруту. Как только он заметит игрока, солдаты из его отряда получат сигнал тревоги и прибегут на помощь. Вместо сканнера можно использовать камеры или менхеки, если они входят в тот же отряд, что и солдаты. Они не нужны на твоей карте? Можно воспользоваться npc_enemyfinder с параметром FieldofView, равным -1. Это невидимый персонаж, цель которого искать противника. Значение -1 заставляет его искать врага во всех направлениях.

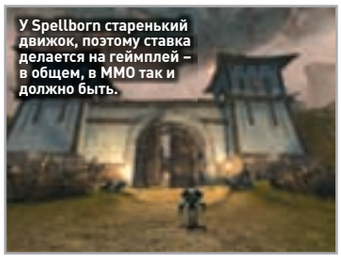
Итак, мы рассмотрели несколько базовых пунктов в работе с искусственным интеллектом. Разумеется, существуют более сложные инструменты, отвечающие, например, за анимацию в сюжетных сценах или предназначенные для конкретного класса персонажей, например полицейских. Тем не менее в большинстве случаев тебя выручит использование отрядов или путей патрулирования. Все рассмотренные примеры ты найдешь на диске. **PG**

EDITORIAL

Waaagh! Дождались. И хотя на пути к релизу Warhammer Online потеряла четыре класса и четыре столицы, да и мелких недоделок в игре пока хватает, она определенно стоит внимания. К чести Mythic, компания не почивает на лаврах: она уже выпустила пару «заплаток» и готовит большой patch 1.1 – он исправит еще много-много всего. Запуск русской LotRO также прошел успешно – читай наш обзор локализации или оцени проделанную переводчиками работу сам. Каждый желающий может создать пробную учетную запись и в течение двух недель бесплатно играть во «Властелина колец Онлайн: Тени Ангмара».

Денис Кублицкий

БЕТА-ТЕСТ


У Spellborn старенький движок, поэтому ставка делается на геймплей – в общем, в ММО так и должно быть.

THE CHRONICLES OF SPELLBORN

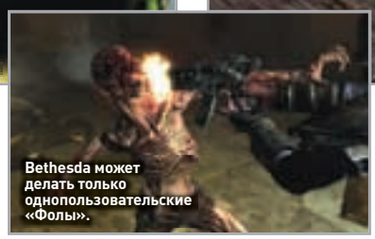
Трудно поверить, но, кажется, онлайновая ролевая игра The Chronicles of Spellborn близка к релизу. Мы уже сбились со счету, сколько раз переносилась премьера фэнтези-MMORPG с необычной боевой системой, совмещающей элементы шутера от третьего лица и коллекционной карточной игры. Сейчас голландские разработчики довольны тем, что у них получилось, и 27 ноября намерены представить игру всему миру. «Я как раз тестирую The Chronicles of Spellborn и, честно, в полном восторге, – говорит Дэвид Перри (David Perry), продюсер из Acclaim, являющейся издателем The Chronicles of Spellborn в США. – Единственное, чего не хватает, так это игроков!»

В данный момент игра находится в стадии закрытого бета-тестирования, и разработчики привлекают все больше игроков. Если хочешь, можешь зарегистрироваться на сайте игры (www.tcos.com), и, возможно, тебя утвердят на роль тестера.

НАЧАЛАСЬ РАБОТА НАД FALLOUT ONLINE

Тейлор (на снимке – не он!) участвовал в разработке Fallout 1 и 2.

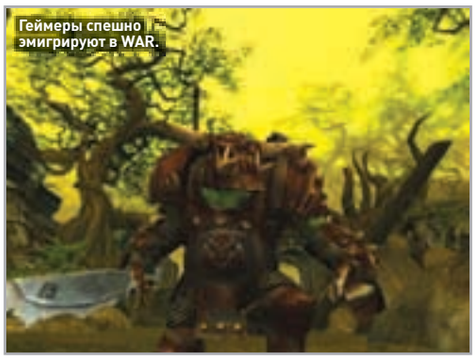
Вселенная Fallout идеально подходит для MMORPG.

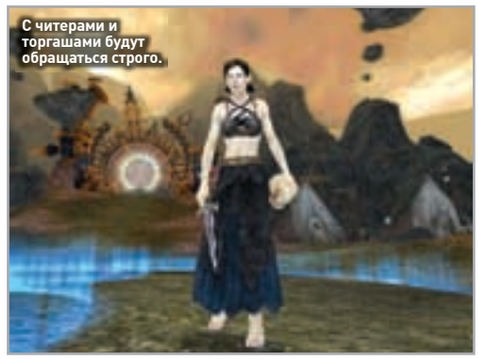

Bethesda может делать только однопользовательские «Фолы».

Несколько лет назад Bethesda Softworks купила права на разработку и издание Fallout 3 и следующих частей культовой серии. Продавец – издательство Interplay, находящееся в жалком финансовом положении, оставило за собой только права на создание онлайновой игры во вселенной Fallout. Причем компания готова потратить на постапокалиптическую MMORPG аж 75 миллионов долларов: 5 – на подготовительные работы, 40 – непосредственно на разработку и еще 30 разлетится во время масштабного запуска игры. Правда, есть одно большое «но» – у Interplay нет денег. А время идет. По условиям договора с Bethesda Softworks Fallout Online должна быть выпущена не позднее 14 апреля 2014 года. Иначе Interplay лишится прав на онлайновую ролевку.

Ты не поверишь, но, похоже, дело сдвинулось с мертвой точки. Вероятно, нашлись инвесторы, которые выписали чеки на создание Fallout Online. Так или иначе Interplay открыла новый калифорнийский офис, единственное предназначение которого – работа над Project V13. Нетрудно догадаться, что за игра скрывается под кодовым именем. Кроме того, недавно стало известно имя главного дизайнера Fallout Online (пардон, Project V13) – им стал Кристофер Тейлор (Christopher Taylor). Не надо путать его с Крисом Тейлором из Gas Powered Games (Dungeon Siege, Supreme Commander). Наш Тейлор трудился над первыми двумя частями Fallout. Поговаривают, что позднее к работе над MMORPG привлекут и других «ветеранов».

WAR СТАВИТ РЕКОРДЫ


Геймеры спешно эмигрируют в WAR.


С читерами и торгашами будут обращаться строго.

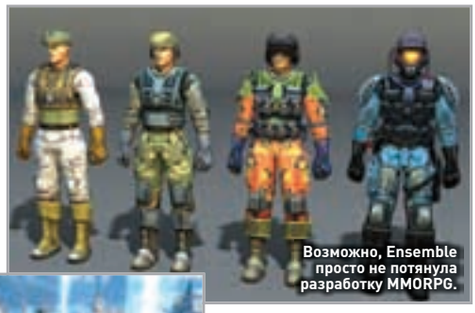
Онлайновая ролевка Warhammer Online: Age of Reckoning (она же просто WAR) наконец-то увидела свет. Игра была рождена под счастливой звездой, так как стала «самой быстро продаваемой MMORPG в истории». Рекорд Age of Conan побит. Всего за семь дней WAR обзавелась полумиллионом подписчиков. Под знамена Конана за первую неделю встало на 100 тысяч игроков меньше. Всего же в магазины США, Европы и Австралии отправлено 1.5 миллиона экземпляров Warhammer Online. На очереди – Китай, Южная Корея и Россия. Похоже, творение EA Mythic ждет радужное будущее.

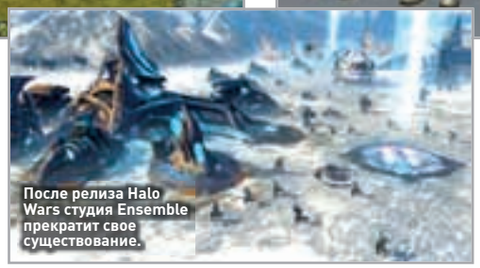
К другим новостям. Получив подзатыльников от руководства Международной ассоциации разработчиков игр (IGDA), боссы EA Mythic согласились создать специальный сайт, где будут указаны имена всех, кто участвовал в разработке Warhammer Online. Скандал разгорелся из-за того, что в титрах игры указаны лишь текущие сотрудники студии.

Ну и последнее: в WAR прокатилась первая волна банов. Глава EA Mythic ненавидит спамеров и продавцов виртуального золота и уверяет, что «отправит их всех в ад».

MICROSOFT ЗАКРЫЛА HALO ONLINE

Ну почему, Microsoft, почему?!


Возможно, Ensemble просто не потянула разработку MMORPG.


После релиза Halo Wars студия Ensemble прекратит свое существование.

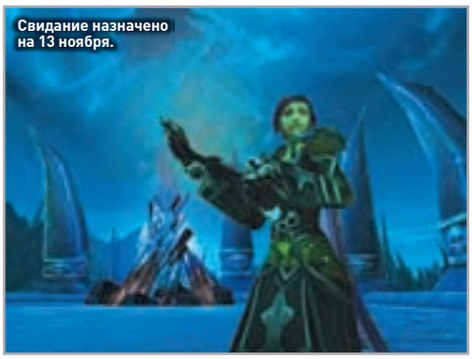
Игровая индустрия была шокирована известием о том, что боссы Microsoft решили закрыть Ensemble Studios сразу после того, как та доделает стратегию Halo Wars. В отместку создатели серии Age of Empires позволили случиться утечке секретной информации. Один из художников студии разместил в интернете несколько скриншотов и артов MMOG по мотивам знаменитой серии шутеров Halo.

В 2005 году Ensemble Studios трудилась сразу над тремя прототипами. Один из них позже стал Halo Wars, другой неизвестен, ну а третий – Halo Online (рабочее название). Один из продюсеров студии, Патрик Хадсон (Patrick Hudson), заявил тогда в интервью: «Фэнтези нас больше не интересует. Мы работаем над очень важными проектами, но им пока не дан зеленый свет». Примерно в то же время Ensemble стала нанимать людей, имеющих опыт создания MMORPG.

К сожалению, по неизвестным причинам руководство Microsoft приняло решение прикончить Halo Online. Хорошо, что никто из геймеров и не подозревал о существовании проекта, иначе поднялся бы страшный шум. Игру закрыли в конце 2007 года. Осталось только разглядывать имеющиеся скриншоты в поисках знакомых транспортных средств и оружия.

Но не исключено, что работа над Halo Online передана другой студии. Microsoft недавно признала, что над разными играми во вселенной Halo сейчас трудится как минимум четыре команды.

13 НОЯБРЯ – ДЕНЬ WOW

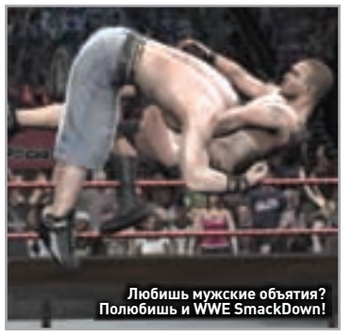

Свидание назначено на 13 ноября.

Герои спешат исследовать новые территории WoW.

Второе дополнение к самой популярной в западном мире онлайновой ролевке выйдет 13 ноября. Приятно отметить, что в России World of Warcraft: Wrath of the Lich King появится в тот же день, что в США и Европе. В Корее и Гонконге игра поступит в продажу 18 ноября, а вот бедным китайцам, например, придется ждать несколько месяцев.

Не нужно быть пророком, чтобы предсказать Wrath of the Lich King феноменальный успех. Первый add-on к WoW всего за сутки разошелся по свету тиражом в 2.4 миллиона экземпляров. Сейчас у проекта Blizzard Entertainment 10.9 миллиона подписчиков, и, без сомнения, рекорд, установленный The Burning Crusade, будет побит. Эксперты прогнозируют 4 миллиона проданных коробок в первый день продаж.

Помимо стандартных CD- и DVD-изданий компания «Софт Клаб» выпустит в России еще и коллекционку. Если тебе жизненно необходимы 200-страничный арт-бук, документальный фильм о ходе разработки, фирменный коврик для мышки, саундтрек игры и прочая фанатская дребедень, приготовься выложить за WotLK 1999 рублей.

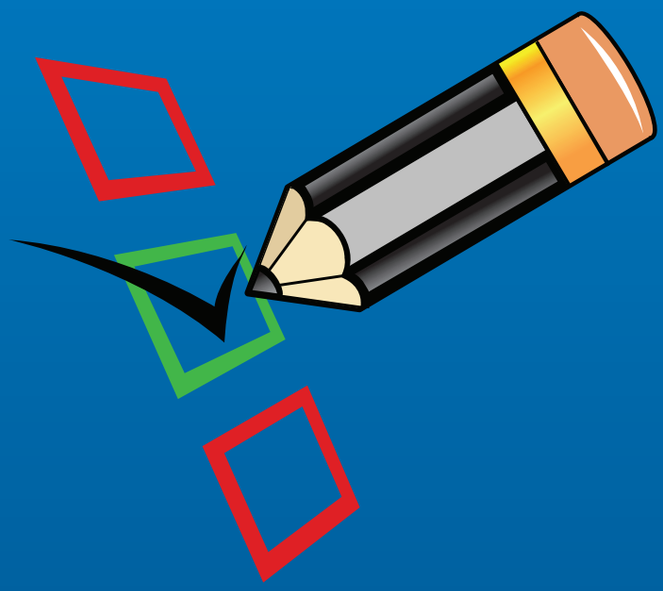

Любишь мужские объятия? Полюбишь и WWE SmackDown!

Издательство THQ анонсировало разработку WWE SmackDown vs. Raw Online, многопользовательского файтинга, нацеленного в первую очередь на азиатских геймеров. Франчайз WWE SmackDown vs. Raw, посвященный схваткам рестлеров, очень популярен на Западе, но еще никогда не появлялся на PC. Для азиатской публики THQ решило сделать исключение. Игра разрабатывается южнокорейской студией Vertigo Games и ориентировочно выйдет в 2010 году. Можно будет выступать за известного рестлера или создать собственного, покупать новые борцовские трусы и суперприемы – в общем, все как обычно в корейских MMO.

Купи коллекционку, получи попугая!

Компания Akella Online поведала о содержании коллекционного издания онлайновой ролевой игры «Корсары Online: Pirates of the Burning Sea», которое совсем скоро поступит в продажу. В деревянном сундучке ты найдешь карту Карибского бассейна, руководство пользователя, «пиратский» DVD-диск, игру «Корсары: Город потерянных кораблей», виртуального попугая, который станет другом твоего персонажа, а также мешочек с игральными костями. Самым удачливым достанутся серебряные монеты – для участия в их розыгрыше нужно ввести настоящие имя и фамилию при активации аккаунта. Победители будут объявлены 1 декабря.

ФЛЕШ-ВЫБОРЫ



Америка выбирает президента, мы – хорошие флеш-игры

Сегодня в программе, или коротко о главном! Мы нашли игру, все управление в которой сводится к своевременному нажатию одной клавиши. Обама мочит Маккейна, Маккейн мочит Обаму – не пропусти онлайн-вакханалию.
И, наконец, вышла Hoshi Saga 3. Как, ты не знаком с Hoshi Saga?! Тогда немедля читай рубрику «Флеш-рояль»!

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ONEKEY

WWW.NITROME.COM/GAMES/ONEKEY

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР:	2145KB
ОЦЕНКА:	4

Мы уже не раз писали об играх студии Nitrome. Эта маленькая компания умудряется впускать по одному проекту в неделю, причем все они выполнены на твердую четверку: красивы, довольно оригинальны и доступны. Однако в каждой игре Nitrome есть какой-нибудь минус, из-за которого не поставишь пять: то управление дрянное, то общая концепция не додумана. Новый проект студии – Onekey полностью отвечает всему вышесказанному. Игра получилась симпатичная, с приятной музычкой и занятной главной идеей – управление осуществляется при помощи одной-единственной клавиши – пробела. Ты не можешь напрямую руководить действиями главного героя – персонажа, похожего на бочонок в боевой раскраске майя. Зато, вовремя нажимая на пробел, ты активируешь трамплины, поднимаешь ворота, обезвреживаешь ловушки. А герой тупо, как лемминг, чешет вперед, даже если на пути его поджидают острые копья. И так – 20 уровней подряд.

Пробел – вот решение всех проблем.

HOSHI SAGA 3

WWW.NEKOGAMES.JP/MT/2008/09/_HOSHI_SAGA_3.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	НИЗКАЯ
РАЗМЕР:	1347KB
ОЦЕНКА:	5

Ура! Наконец-то! Она вышла! Что стряслось? Да просто японский разработчик Есио Исии (Yoshio Ishii) соблаговолил выпустить третью часть флеш-головоломки Hoshi Saga. Первые две вышли в прошлом году и стали настоящим событием в мире казуальных игр. В Hoshi Saga на каждом уровне необходимо было разными способами отыскать звездочку. Игра явно способствует раскрепощению разума, потому что заставляет искать нестандартные решения. К примеру, на одном из уровней Hoshi Saga 3 нужно мышкой увести солнце за край экрана, чтобы наступила ночь и на небе зажглись звезды. Простенько, но очень изящно. И, уверяю, в Hoshi Saga все загадки такие же элегантные. То нужно выстроить маленьких человечков в фигуру, то задрать даме юбку, а там... да-да, звезда, а не то, что ты подумал.
В общем, труд Исии-сан достоин преклонения. Его новая игра безупречна в плане дизайна и анимации, радует разнообразием и приятным юмором.

Ну и где здесь искать звездочку?

ROOMS

HANDMADEGAME.FIZZLEBOT.COM/ROOMS.PHP

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР:	33964KB
ОЦЕНКА:	5

Rooms – игра не новая. Она появилась на просторах интернета еще в начале 2007 года и потихоньку дорабатывалась. А недавно вышла финальная shareware-версия с новыми уровнями (ищи ее здесь: www.bigfishgames.com/download-games/3806/rooms-the-main-building). Впрочем, не торопись покупать: сначала опробуй флешку. Она прилично «весит» – более 30 мегабайт, но удовольствие оправдывает каждый байт. Загрузив Rooms, чувствуешь, будто попал в сказку. Играет волшебная музыка, по экрану ходит чудной человечек, неизвестно как оказавшийся в очень необычном доме. Здесь можно передвигать комнаты с места на место, с лестницей лучше не расставаться, а ключи разбросаны по уровням, будто их кто-то сеял, – авось прорастет. В общем, фантастический экспириенс обеспечен. Игра непростая и довольно длинная, так что приготовься к долгому приключению. Огромное спасибо разработчику из Сеула с непереводимой фамилией!

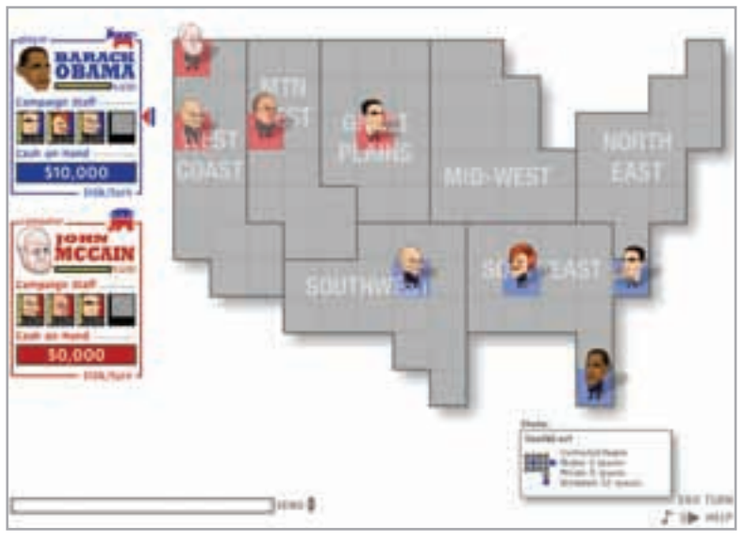
Rooms – сказочная игра.

CAMPAIGN

WWW.CAMPAIGNGAME.US

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР:	1625KB
ОЦЕНКА:	4

4 ноября в США состоятся президентские выборы. Не знаю, есть ли тебе дело до того, кто победит, однако Campaign не призывает голосовать за конкретного кандидата. Судя по тому, какими методами создатели этой пошаговой стратегии предлагают бороться за голоса избирателей, Обама и Маккейн стоят друг друга. В начале игры ты выбираешь кандидата и назначаешь ему трех помощников. Ну, всяких фандрайзеров (собирают деньги на кампанию) и шпионов. У каждого из них есть свои приемчики: кто-то поливает конкурентов грязью, кто-то больно бьет, кто-то лечит. Когда начинается игра, претенденту и его команде надо ходить по карте США, захватывать штаты (подчиненная территория приносит деньги) и лупцевать противников. Как только один из кандидатов падет, игра окончена. Campaign была бы куда скучнее, если бы не располагала мультиплеером. К счастью, он есть, и играть действительно весело! Кандидатам на высокий пост рекомендуем.



В игре США поделены на семь территорий.

IN THE DOG HOUSE

WWW.NITROME.COM/GAMES/DOGHOUSE

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР:	3213KB
ОЦЕНКА:	5

In the Dog House – одна из лучших флеш-игр осени. И пусть ее концепция не оригинальна (что откуда растет – читай в обзоре Rooms), реализация – очень хороша. На протяжении 40 уровней нам предстоит заниматься одним и тем же делом – вести пса к его миске с едой. Однако собака, похоже, живет в доме сумасшедшего ученого, где все поставлено с ног на голову, и попасть на кухню сложнее, чем слетать в Нигер. Повсюду лифты, комнаты можно перемещать с одного этаж на другой и даже разворачивать, лестницы приходится устанавливать вручную в зависимости от обстоятельств. Короче, не дом, а прям Хогвартс какой-то. Впрочем, все проблемы решаемы. Четвероногий друг человека послушно бежит туда, куда ты бросишь косточку, и умеет ездить на лифте. Главное, не дай псу встретиться с кошкой – он тут же забудет, куда и зачем шел и бросится на заклятого врага. Чем дальше, тем запутаннее уровни, но ты ведь любишь сложности, правда? Мы и не сомневались!

В ходе игры песик получит не один десяток призовых косточек.

ЧТО, ГДЕ, ПОЧЕМ?

Базы данных по ММО-играм

Считается, что пользоваться подсказками при прохождении квестов неспортивно. С другой стороны, не каждый согласится потратить кучу времени на поиск маленького колечка на дне реки. В этом случае нужную информацию куда проще найти на специальных ресурсах, а не выпрашивать в общем чате в игре.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

АЗЕРОТ ПО-РУССКИ

WWW.WOWDATA.RU

Дизайн	4.5
Наполнение	5.0
Удобство	4.5
Общая оценка	4.5

Неизвестно, сколько новых подписчиков появилось у World of Warcraft благодаря выходу русской версии. Зато ясно, что старожилам игры, перешедшим на русские серверы с европейских, не так просто привыкнуть к локализованным терминам. Очевидный плюс wowdata.ru – наличие названий и на русском, и на английском языках. Ветеранам больше не придется ломать голову над тем, что такое знаки скрытых теней, а новички обрадуются огромнейшей базе данных предметов, умений, заданий, зон, NPC и монстров WoW на русском языке. Кроме того, имеется калькулятор талантов и небольшой набор русифицированных дополнений для игры, количество которых со временем будет только расти. Для самых ленивых есть раздел макросов, а общительные обрадуются форуму и возможности оставлять комментарии к описаниям в базе данных. В целом сайт копирует функционал известного wowhead.com, который, кстати, отныне тоже доступен на русском языке.

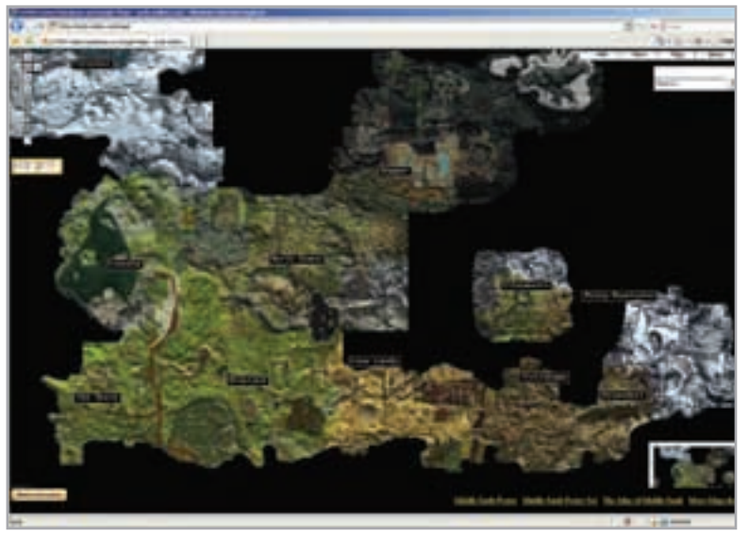
Таблицы, таблицы, таблицы... Зато все удобно и интуитивно понятно.

СРЕДИЗЕМЬЕ СО СПУТНИКА

WWW.ARDA-ONLINE.COM/MAP

Дизайн	4.0
Наполнение	4.5
Удобство	4.5
Общая оценка	4.5

Главное во «Властелине колец» – путешествия и выполнение заданий, поэтому мы не будем рассказывать тебе, где найти прохождения квестов, ведь гораздо интереснее до всего дойти самому. Базы данных предметов тоже особой пользы не принесут – LotRO никогда не была игрой, ориентированной на добычу каких-то чудо-вещей. Зато интерактивная карта всего мира здорово пригодится как новичкам, так и опытным игрокам. Первые смогут оценить масштабы доступных в игре территорий, вторые – взглянуть на места боевой слабы с высоты птичьего полета. Карта сделана по типу google maps (и на том же движке), а ставить пометки на ней может любой желающий. Поэтому на карте уже сейчас отмечены почти все важные места, некоторые NPC и квесты. Недостаток только один: отсутствие аналогичной карты с русскими названиями. Впрочем, теперь, когда у нас есть локализация игры, появление подобного ресурса – вопрос времени.



Весь Эриадор как на ладони.

WAAAGH!

WWW.WARDB.COM

Дизайн	4.5
Наполнение	4.0
Удобство	4.5
Общая оценка	4.5

База данных по Warhammer Online пока не может похвастаться размахом, ведь игра только вышла и данные о многих предметах (особенно редких или высокоуровневых) получить не удалось. Зато уже сейчас там можно найти описания умений классов, богатый список квестов, вещей и NPC, а также калькуляторы для выбора пути развития персонажа. Ключевой особенностью ресурса является то, что каждый пользователь может скачать и установить плагин, который будет собирать информацию во время игры в WAR. Все эти данные добавляются на сайт практически в реальном времени, благодаря чему здесь можно найти список гильдий и игроков на любых серверах, узнать, кому в данный момент принадлежат замки и контрольные точки, а также выяснить места обитания всевозможных монстров. Так что если хочешь помочь проекту со сбором информации, регистрируйся на wardb.com, скачивай плагин и отправляйся в бой.

Калькулятор путей развития персонажа аккуратен, удобен и очень полезен.

ГЛАВНЫЙ ПО КВЕСТАМ

EQ2.PLAYHARD.RU

Дизайн	3.5
Наполнение	4.0
Удобство	4.0
Общая оценка	4.0

EverQuest 2 – рай для тех, кто любит делать квесты, отсюда, в общем, и название игры. Однако есть одно «но»: в процессе выполнения отдельных заданий требуется убить редкого монстра, найти которого – еще та задачка. Поэтому читать прохождение квестов игры скорее необходимость, чем способ быстро выполнить задание, особо не напрягаясь. Напрягаться придется в любом случае. Даже если знаешь, где сидит фазан, ждать его появления иногда приходится пару часов. Отсюда, кстати, и шутливое название игры – EverCamp (camp – лагерь). Действительно, в процессе выполнения отдельных заданий впору ставить палатки и жарить охотничьи колбаски. Что уж говорить об эпических сериях квестов, состоящих из двух-трех десятков заданий! Надеемся, подробные описания со скриншотами помогут тебе в нелегком деле освоения Норрата. Кстати, сейчас это актуально как никогда, ведь вскоре выйдет новое дополнение The Shadow Odyssey!

Несомненный плюс сайта – огромное количество познавательных статей.

СРАЗУ ОБО ВСЕМ

WWW.CURSE.COM

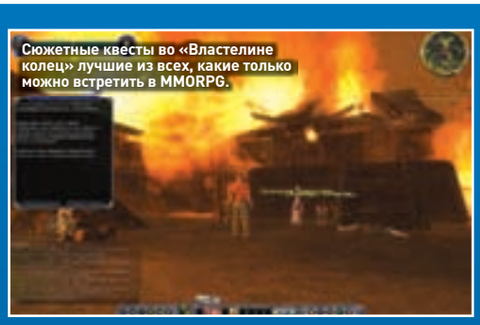
Дизайн	5.0
Наполнение	4.5
Удобство	4.5
Общая оценка	4.5

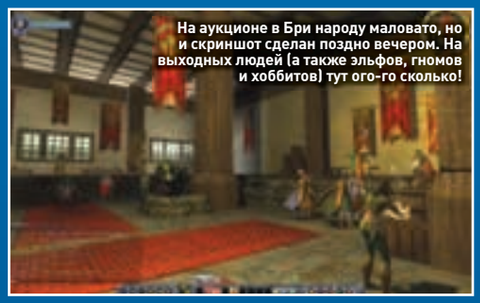
Универсальность – полезное качество. Зачем посещать несколько сайтов, если всю нужную информацию можно найти на одном? Портал curse.com посвящен всего четырем играм: Age of Conan, World of Warcraft, Warhammer Online и Aion. Однако масштаб впечатляет: только для WoW тут представлено более 4.5 тысячи дополнений. Конечно, остальные три MMO в этом плане не сильно отстают: к WAR и AoC доступна лишь сотня-другая модификаций, а о еще не вышедшей Aion и говорить не приходится. Хотя нет, материалов для чтения и обсуждения тут предостаточно: новости, блоги, форумы, раздел «Превью и интервью». Так что занятное чтиво ждет поклонников каждой из перечисленных MMO. К недостаткам портала можно отнести не всегда оперативные новости и чрезмерное количество рекламы – вот зачем демонстрировать мне баннер Warhammer, если я уже купил эту игру и зашел на сайт скачать модификацию интерфейса?

Несомненно, с дизайном у сайта все в порядке. С наполнением, поверь нам, тоже.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Знаменитый охотничий домик с медведем в знаковой позе. Теперь полностью на русском.


Сюжетные квесты во «Властелине колец» лучшие из всех, какие только можно встретить в MMORPG.


На аукционе в Бри народу маловато, но и скриншот сделан поздно вечером. На выходных людей (а также эльфов, гномов и хоббитов) тут ого-го сколько!

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН: ТЕНИ АНГМАРА

ПАРА СЛОВ О ТОРБИНСАХ, ИЛИ ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

Свершилось: лучшая MMORPG 2007 года по версии Правильного (и множества других игровых изданий) отныне доступна на родном языке. С момента релиза англоязычной версии прошло почти полтора года, потому в данном материале мы не только коснемся особенностей локализации, но и совершим краткий экскурс в историю LotRO. Кроме того, в свете предстоящего выхода Mines of Moria было бы кощунством не рассказать, что ждет игроков в этом дополнении.

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.lotro-russia.com
ДАТА ВЫХОДА
26 сентября 2008 года
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА ИГРЫ С ОБЫЧНОЙ ГРАФИКОЙ
5,5 Гб
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА ИГРЫ С УЛУЧШЕННОЙ ГРАФИКОЙ
7,6 Гб

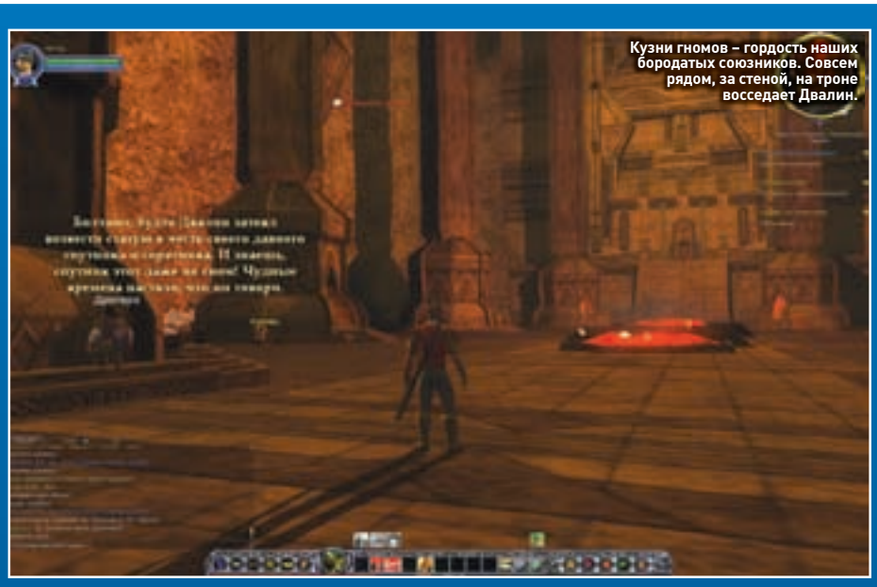
Очевидно, при работе над русскими названиями локализаторы вдохновлялись переводом Кистяковского и Муравьева – он является самым известным, и именно в нем «Властелин колец» выходил в серии «Шедевры фантастики» издательства «Эксмо». Да-да, это та книга, в которой Бильбо Торбинс является владельцем Торбы-на-круче, Арагорна называют Бродяжником, Элронд Полуэльф правит в Раздоле, а Rohan почему-то стал Ристанией. Впрочем, локализация LotRO не повторяет перевод К. и М. один в один. Например, Hobbiton тут не Норгорд, а Хоббитон. В целом названия довольно удачны и передают дух произведения Толкиена. Захолмье, Барсуковины, Переплетень, Приречье, Занорье и Занорки – сразу ясно, что это хоббичьи поселки. Отдельный плюс за всяковины (mathom – бесполезные для хоббитов предметы, которые они собирают и сдают в музей). С другой стороны, Тукборо и Скэри на фоне остальных названий выглядят притянутыми за уши. Не обошлось и без несоответствий в переводе: Круча волшебным образом превращается в Холм, Овражки путаются с Гребешками, а жабы никак не могут определиться, горные они или холмовые (хотя живут на болотах).

МЕЛОЧИ ИЛИ?..

Недоумение вызывает и перевод названий некоторых классов. Я обеими руками за взломщика (burglar) – именно так называли Бильбо в переводе «Хоббита». С воителем (champion) также можно смириться, но почему капитан (captain) превратился в рыцаря? Turbine не раз давала понять, что «книжными» представителями класса являются Боромир и Арагорн. Как их можно было назвать рыцарями? Тем более слово «капитан» в русском языке абсолютно аналогично английскому. К подобным ляпам можно отнести и перевод слова dozen (дюжина) – оно стало десятком. Теоретически это правильно – в отличие от англичан мы не привыкли измерять количество дюжинами. Но когда хоббит просит принести полдесятка яиц, а квест-лог радостно высвечивает цифру 6, тут впору задуматься. Еще в русской LotRO перед названиями предметов можно встретить английский неопределенный артикль «а», а при загрузке игры демонстрируется картинка из американской версии. Впрочем, мы допускаем, что это вина Turbine. В любом случае, досадную оплошность представители ITT обещают исправить ближайшей «заплаткой». Правда, что будет с перлами вроде «внутреннее положение задания», неизвестно. Несмотря на качественный в целом текст, нередко встречаются стилистические ляпы и англицизмы. «Думаю, мы избавились от всех напоминаний об этих грязных крепкохватах», – сообщает нам Двалин. Все записи сожгли, что ли? На самом деле уважаемый гном имел в виду, что этих грязных крепкохватов тут и близко нет. Перлы вроде «черное время» или «я – еще не худшее» и комментировать нечего. По-русски так не говорят. Из мелких раздражителей также стоит отметить не помещающийся в некоторые элементы интерфейса текст. Зато шрифты по большей части удобочитаемы, хотя часть надписей заметно отличается от оригинальных английских. В целом локализация производит положительное впечатление, а неудачные моменты, надеемся, со временем исправят.

LOTRO ПЛЮС ГОД

Да, мы получили «Властелина колец» на год с лишним позже, но за это время


Кузни гномов – гордость наших бородатых союзников. Совсем рядом, за стеной, на троне восседает Двалин.

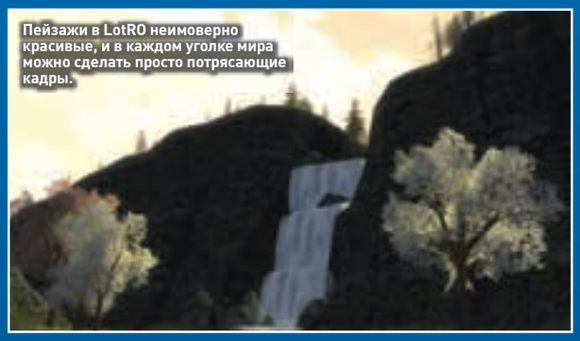
в игре появилась куча новых возможностей. Если ты читал онлайн-дневники LotRO, то знаешь: примерно раз в два месяца выходит бесплатное контентное обновление к игре. С момента запуска были добавлены две огромные зоны с кучей заданий: Форохель и Эвендим, множество подземелий, в том числе рейдовых, а также дома для игроков. Каждое обновление продолжает основную сюжетную линию и предлагает другие интересные нововведения. Так, в игре появилась система репутации с различными фракциями, рыбалка, возможность поиграть за курицу (в локализации ее назвали цыпленком) и получить уникальный плащ с изображением наседки на яйцах. Кроме того, добавляются новые умения персонажей, предметы и задания. И все это мы получаем сразу. В отличие от европейцев и американцев, которые видели в игре практически все, у подписчиков русской версии будет чем заняться до выхода Mines of Moria.

В СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ

Первый платный add-on к Lord of the Rings Online обещает стать одним из лучших дополнений к MMO-играм вообще. Суди сам. Мы получим два новых класса с уникальной игровой механикой: один из них, rune-keeper, компенсирует недостаток магических классов в игре и в зависимости от ситуации может быть лекарем или наносить повреждения. Второй, warden, – боец ближнего боя и, судя по рассказам разработчиков, займет нишу между стражем (guardian) и воителем (champion). Другой примечательной особенностью станут именные легендарные предметы и оружие, характеристики которых можно улучшать по мере игры. Планка уровней поднимется до 60, но добытая в тяжелых боях эпическая экипировка для пятидесятников не станет бесполезным хламом: ее можно будет разобрать и использовать для создания новых предметов. А в огромных подземельях Мории найдутся подходящие задания как для соло-игроков, так и для групп и рейдов. Стоит ли после этого сомневаться в успехе игры? Узнаем наверняка, когда Mines of Moria попадет в наши руки, – жди рецензии и последующих за ней онлайн-дневников. **PG**

Движок LotRO не может похвастаться технологичностью, но за работу художникам впору ставить памятник.

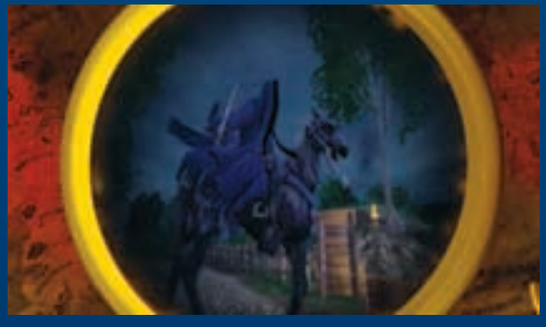
Первые шаги в русской LotRO – приятно, что тут сказать!


Пейзажи в LotRO неимоверно красивые, и в каждом уголке мира можно сделать просто потрясающие кадры.

Хоббиты – работящий народ, но никогда не отказывают себе в удовольствии выкурить трубку табачка и вдоволь повеселиться.

ГОЛОСА LOTRO

Озвучивание персонажей – больная тема при переводе не только игр, но и фильмов. Редко удается подобрать актера с похожим (или хотя бы подходящим на роль) голосом и передать точные интонации. Вот и тут та же беда. Хотя в английской LotRO Гэндальфа озвучивает не Ян Маккеллен (Ian McKellen, исполнитель роли волшебника в фильме), говорит персонаж убедительно. В русской версии голосу мага не хватает глубины, да и вещает он чересчур монотонно. У эльфов – обратная проблема. Безрадостное (как и должно быть у толкиеновских эльфов) в английской версии приветствие «mae govannen» произносится с совершенно другими интонациями и напоминает пионерское «всегда готов». Люди и гномы звучат средненько – особых эмоций их голоса не выражают, но и в однообразную кашу не сливаются. Зато хоббиты удались на славу: то радостные, то суматошные фразы маленьких человечков отлично передают их характер. Жаль, локализаторы не сделали так, чтобы можно было включить английскую речь, – хуже бы от этого не стало.



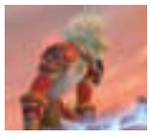
ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Орда, равно как и Альянс, мало заинтересована в освоении Азшары. Только один старый маг поселился в башне неподалеку.

С этого утеса прекрасно видны руины некогда прекрасной столицы Зин-Азшари.

WORLD OF WARCRAFT

БОЕВОЕ ПРОШЛОЕ: ЧАСТЬ II



СТАТУС
TORICK-ИСТОРИК

ДИСЛОКАЦИЯ
КАЛИМДОР

И снова здравствуйте, мои маленькие любители путешествий! Сегодня мы продолжим наш увлекательный турпоход по городам и весям Калимдора. Пролетим с севера на юг, побываем в заснеженных лесах Зимних ключей (Winterspring), заглянем в Азшару (Azshara), сделаем остановку в Оргриммаре (Orgrimmar) и закончим исследованием истории Дуротара (Durotar). Пристегните ремни, виверна отправляется!

Эту картинку видел каждый ордынец. Телепорт в Оргриммар всегда приводит в это место, к тренеру порталов.

СЕРДЦЕ ЗИМЫ

Удивительное рядом: во время Третьей войны исторически холодная область Зимних ключей буквально расцветала. Никакого снега, только солнце, воздух и много приятной растительности. К сожалению, долина Зимних ключей попадает в такой период крайне редко из-за нестабильного вращения планеты Азерот вокруг своего солнца. Из достопримечательностей в первую очередь следует отметить город Круговзор (Everlook), принадлежащий гоблинам из Картеля Хитрой Шестеренки (Steamwheedle Cartel). Именно здесь продаются редкие рецепты для инженеров, включая знаменитую схему устройства для мгновенной телепортации в Круговзор. Еще тут есть представители Братства Тория (Thorium Brotherhood) – дворфы из клана Черного железа (Dark Iron), которые считают себя лучшими кузнецами вселенной и по этому поводу торгуют броней из тория по каким-то заоблачным ценам.

На юге Зимних ключей обосновались демоны, побочные эффекты нашествия Пылающего легиона. Они весьма сильны для 60-х уровней и в свое время представляли высокий интерес в связи с тем, что из них выпадал артефакт, необходимый для создания эпического посоха Благодарение (Benediction). С учетом того, что шанс выпадения был весьма низок, а охота на демонов довольно опасна, стоимость этого артефакта порой превышала все разумные пределы.

ИМЕНЕМ КОРОЛЕВЫ

Более 10 тысяч лет назад ночными эльфами правила королева Азшара. Она была столь красива и обожаема народом, что в ее честь даже назвали тогдашнюю столицу – Зин-Азшари (Zin-Azshari). Однако свою любовь она дарила только элитной знати, приближенным к ней Высокорожденным (Highborne), которых в народе откровенно ненавидели еще и за то, что они чересчур увлекались магией. Собственно, это и привело к беде. Опыты с магией привлекли внимание Темного титана Саргераса (Sargeras), который воспользовался ситуацией. Хитростью убедив Азшару открыть Темный портал, хозяин Пылающего легиона послал своих демонов на Азерот, развязав конфликт, известный как Война древних (War of the Ancients).

В момент раздробления, когда континент разделился на две части, погрузив на дно Кораллового моря мегаполис Зин-Азшари, королева находилась в стенах своего дворца, насмехаясь над жалкими попытками ночных эльфов защитить свою столицу. Колодец вечности затопил своей магией Азшару с ее свитой, но благодаря этой же магии они и выжили. Найдя свой новый дом на дне морском, Азшара превратилась в ту, кем она была всегда, – в беснующуюся, жестокую, беспощадную королеву новой расы ящеролюдей – нага.

На берегах этого региона еще можно увидеть разрушенные жилища ночных эльфов, вдоль которых бродят их бывшие хозяева в облике отвратительных нага. Там же обитают и духи погибших калдореев, и представители эльфов крови, когда-то пришедших сюда в поисках источника магии. На крутом южном мысе обитает дракон Азуregос (Azuregos). В «старой» WoW (до выхода The Burning Crusade. – *Прим. ред.*) это был самый популярный outdoor boss – то есть монстр, до которого свободно могли добраться и Орда, и Альянс. Существовало неписаное правило: пер-

Еще со времен Warcraft 2: Tides of Darkness я восхищался смелыми гоблинами-гномами и их величавыми дирижаблями. В отличие от классической RTS в World of Warcraft дирижабли падают строго под контролем квестодателей.

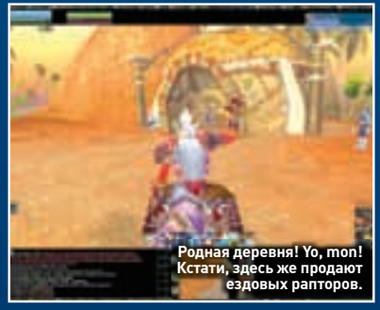
Полагаю, когда-то здесь был дом прапрапращура этой наги.

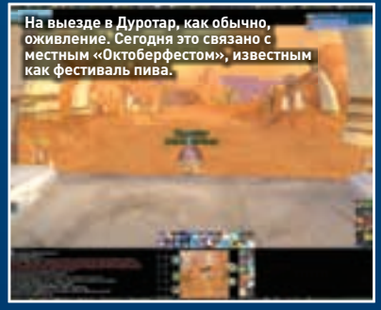
вый, кто собирал рейд и атаковал Азурегоса, получал иммунитет от нападения со стороны условного противника. Хотя из правила бывали исключения, и тогда за право убить дракона разгорались долгие битвы. Старожилы рассказывают такую байку: один маленький, но гордый рейд Альянса напал на Азурегоса. Подобравшиеся ордынцы не мешали и даже немного помогли с убийством дракона. Добив монстра и разделив добычу, альянсеры начали располагаться вокруг трупа Азурегоса для фотосъемки на память (тогда еще рейтинги гильдий базировались на скриншотах убитых боссов). А пока неорганизованные люди, гномы и прочие эльфы пытались рассесться покрасивее, один хитрый разбойник-нежить подобрался к дракону и... снял с него шкуру. Как и полагается, сразу после этого труп исчез. Потом на форуме воплей было...

СТОЛИЦА РОДИНЫ МОЕЙ

Виверна из Азшары долетает в Оргриммар всего за несколько минут. Промчавшись по улице Аллеи духов (The Valley of Spirits), «такси» останавливается в дозорной башне Аллеи силы (The Valley of Strength). Отсюда можно вернуться по навесному мосту к Аллее духов, чтобы посетить посольство троллей и дом магов, или же спуститься на центральную площадь к банку, аукциону и главным воротам. На севере располагается туннель Волок (The Drag), в котором обитают многочисленные профессионалы в области портняжного дела, обработки кожи, алхимии, травничества и т.д. Из этого туннеля можно проникнуть в Расселину теней (The Cleft of Shadow) – обиталище чернокнижников и разбойников или пройти в Аллею чести (The Valley of Honor) – там проживают кузнецы, инженеры и прочие ремесленники. В Аллею мудрости (The Valley of Wisdom) можно попасть как из Волока, так и с Аллеи духов. Правда, этот двойной путь несколько мешает защитникам города, поскольку именно в Алее мудрости находится зал совещаний, в котором заседает сам Тралл (Thrall).

Поселение было основано во время Третьей войны, а после ее окончания стало столицей орков и троллей. Многие считают Оргриммар, названный в честь бывшего вождя Оргрима из клана Рокового молота, престольным градом Орды, поскольку во времена «старой» WoW многие устанавливали метку Камня возвращения (Hearthstone) в гостинице этого города.


Родная деревня! Yo, mon! Кстати, здесь же продают ездовых рапторов.


На выезде в Дуротар, как обычно, оживление. Сегодня это связано с местным «Октоберфестом», известным как фестиваль пива.

ВОКРУГ ГОРЫ И ОБРАТНО

Гора Хиджал (Mount Hyjal) – одна из ключевых достопримечательностей на севере Калимдора. Именно там прошла финальная битва объединенных сил Орды и Альянса против Пылающего легиона и демона Архимонда. По каким-то причинам разработчики не позволяют игрокам посетить это место, оградив его непроходимыми горами и скалами. Некоторые умельцы пытались туда пробраться, но либо натыкались на забавную табличку Under construction («Ведется строительство»), либо застревали так прочно, что приходилось звать на помощь гейм-мастера. Откроют ли когда-нибудь эту локацию, неизвестно. Тем не менее определенным образом посетить гору Хиджал можно. В Пещерах времени есть рейдовый инстанс «Битва при горе Хиджал» (The Battle of Mount Hyjal), он доступен для 70-х уровней. Игроков переносят в тот момент, когда началось это эпическое сражение. Рейд поочередно помогает предводительнице людей Джайне Праудмур (Jaina Proudmoore), воеводе орков Траллу (Thrall) и хранительнице ночных эльфов Тиренд Шепчущий Ветер (Tyrande Whisperwind), а в конце они сражаются с самим Архимондом.

Простого человека блуждания в подобных пустошах могут привести в психушку. Орков же они приводят домой.

В Разломе теней находится вход в первый инстанс для ордынцев. Юные тролли, орки, таурены и прочие могут попасть сюда с 12-го уровня.

О том, почему эта узкая темная улочка называется Волок, можно построить уйму теорий. Главное – не проверять их на практике.

Прогулявшись по гостеприимным улицам Оргриммара, выйдем через главные городские ворота – на юг, в Дуротар.

ПЕРВЫЕ ШАГИ НА НОВОЙ ЗЕМЛЕ

Этот неприветливый регион назван в честь еще одного орка – Дуротана, отца Тралла. Во время Третьей войны будущий воевода со своей армией приплыл сюда в поисках новой родины. Здесь он познакомился с Кэрном Кровавое Копыто, верховным вождем тауренов. Вместе они изгнали из этих краев кентавров и свинобразов (quilboar), а впоследствии заложили Оргриммар. Тролли же поселились на юге, в деревне Сен'джин (Sen'jin) – вы будете смеяться, но она тоже носит имя знаменитого героя. Только на этот раз тролля, отца нынешнего вождя Вол'джина (Vol'jin).

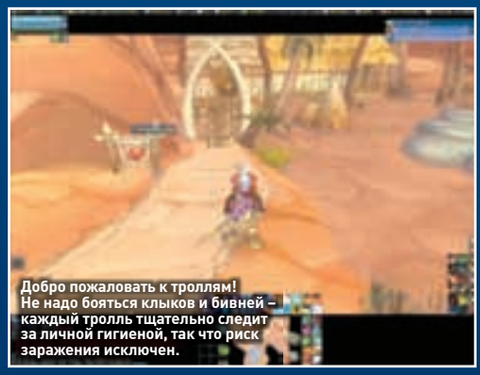
К деревне ведет дорога, начинающаяся от главных ворот Оргриммара. Как раз в этом месте на ней устраивают дуэли игроки Орды, а также проходят различные игровые события – как, например, фестиваль пива (20 сентября – 4 октября) или праздник середины лета (конец июня – начало июля). К востоку от ворот располагается башня для дирижаблей, идущих в Тирисфальские леса (Tirisfal Glades) и Тернистую долину (Stranglethorn Vale). В дополнении Wrath of the Lich King откроется еще один маршрут, и все желающие смогут отправиться на дирижабле в Бореанскую тундру (Borean Tundra), что в Нордсколе (Northrend).

Пройдемся по дороге? Каменистая красная пустыня, перемежающаяся невысокими скалами, так напоминает оркам их родину, что они основали здесь несколько поселений. Долина испытаний (The Valley of Trials) – первое, что увидит молодой орк или тролль, начинающий свой путь в World of Warcraft. Впоследствии он посетит несколько блокпостов, включая Колючий холм (Razor Hill), из которого можно попасть как в Оргриммар, так и в следующий пункт нашего путешествия – легендарные Степи (The Barrens), рай для новичков игры.

Но об этом популярном и огромном регионе, равно как и о некоторых других, мы расскажем в следующий раз. До новых встреч, дорогие туристы! **PG**

Дракон Азурегос появляется на людях раз в две-три недели, а то и реже. Все остальное время он бродит по Азшаре в виде призрака.

Да, это он. Собственной персоной. Великий вождь Тралл, обычной зеленоватости.


Добро пожаловать к троллям! Не надо бояться клыков и бивней – каждый тролль тщательно следит за личной гигиеной, так что риск заражения исключен.

Нам нужен мир. Весь мир.
Пираты
онлайн
Бесплатная онлайновая игра
о морских сражениях
Вся информация об игре на сайте http://piraty-online.ru
Netville
© 2008 Snail Games. Права на распространение продукта на территории РФ принадлежат компании "Нетвиль".

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ «АЛЛОДОВ ОНЛАЙН»

Часть 1. Экскурс в историю

Привет! Я, Александр Мишулин, – креативный директор игры «Аллоды Онлайн». Начиная с этого номера, я буду ежемесячно рассказывать небольшие истории о процессе разработки нашей ММО. Релиз намечен на весну 2009 года, так что все это время ты сможешь следить за ходом создания нашего проекта практически в онлайн-режиме и получать оперативную информацию об игре из первых рук.
А чтобы мои опусы получились интересными и логически связанными, в первом дневнике я сделаю небольшой экскурс в историю серии. Начну с того, что отвечу на вопросы, почему мы делаем «Аллоды», отчего именно «Онлайн», как новая игра будет связана с предыдущими частями и что произошло с вселенной, придуманной более десяти лет назад.

ВНАЧАЛЕ БЫЛО...

Давным-давно, году в 1998-м, будучи студентом факультета высшей математики и кибернетики МГУ, я случайно оказался на выставке «Комтек». Было такое мероприятие, отдаленно напоминающее «ИгроМир». На стенде компании «1С» мне чрезвычайно понравился один проект. Я поинтересовался у парня в желтой майке, что это за игра, и был ошеломлен ответом: «Да это же наша отечественная разработка! Настоящий хит – смесь Diablo и Warcraft!» Так начался мой роман с «Аллодами».

ТРИ РЕВОЛЮЦИИ В ОДНОЙ

Уже тогда я кое-что понимал в играх, пытался следить за новинками и проводил на кафедре в своем институте бессонные ночи за компьютером, благо стараниями лаборантов на нем была установлена целая куча игр. В первых «Аллодах» лично меня поразили три вещи. Во-первых, та самая смесь стратегии в реальном времени и ролевой игры. Сейчас невозможно представить игровой мир без Warcraft 3: Reign of Chaos и жанра Role-Playing Strategy, а для 90-х годов это был настоящий прорыв. Развивать героя и при этом нанимать отряды наемников нельзя было ни в одной другой игре. Во-вторых, сама вселенная, состоящая из осколков планеты, парящих в Астрале. Еще в те далекие времена в мою душу закралась надежда, что когда-нибудь найдутся герои, которые сумеют населить этот мир миллионами игроков. Ведь уже тогда было понятно, что теоретически такую вселенную можно расширять до бесконечности, ибо никто не знает точного количества аллодов, появившихся после катаклизма. Третья причина, которая заставила меня поверить в «Нивал», – продажа «Аллодов» на Запад. Конечно, сейчас это сложно назвать выдающимся достижением, но тогда не было «Блицкрига», «Пятых героев» и «Сталкера». А во всем цивилизованном мире, куда в то время Россия не входила по определению, никто и представить себе не мог, что у нас вообще существуют разработчики, способные делать нормальные игры. В общем, обретение зарубежного издателя было высшим пилотажем. Кстати, с релизом первых «Аллодов» связана еще одна интересная история. Когда проект вышел на Западе под названием Rage of Mages, отечественные пираты, не особо разбираясь в вопросе, тут же выпустили в продажу свою версию. На лотках можно было увидеть лежащие бок о бок коробки «Аллодов» и «Ярости магов» (именно так название звучало в пиратском переводе). Английскую версию «Аллодов» переводили и издавали, выдавая за популярную западную игрушку!

СТРАСТИ ПО «АЛЛОДАМ»

Понятно, что, когда у меня появилась возможность устроиться в «Нивал»,

Мировое древо. Как в песне: «Здесь козлы по утрам пьют из ведьмы-реки».

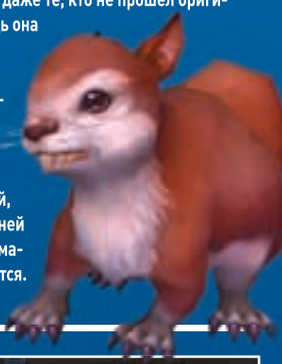
Памятник великим магам, спасшим мир от катаклизма, стоит посередине канийской столицы.

я отправился туда не раздумывая. Кстати, произошло это совершенно случайно: объявление о приеме на работу попалось мне в одном из игровых журналов. Так в 1999 году я пришел на должность дизайнера карт в команду небожителей, часть которых и сейчас стоит у руля «Аллодов Онлайн». Это Виктор Сурков (арт-директор), Дмитрий Девишев (исполнительный директор) и Сергей Орловский (генеральный продюсер). Свою карьеру в «Нивале» я начал с проекта «Проклятые земли». Если ты знаком с этой игрой, то можешь по достоинству оценить дизайн уровней, созданных при моем участии. Потом работал над проектом Silent Storm, был ведущим дизайнером Heroes of Might and Magic 5. Признаюсь, каким бы проектом «Нивала» я ни занимался, идея продолжения «Аллодов» в онлайне постоянно жила во мне. Но, откровенно говоря, тогда эту игру делать было не для кого. Как принято говорить по данному поводу в серьезных кругах, отсутствовал рынок. Однако вселенная продолжала развиваться: вышли «Аллоды 2: Повелители душ», «Проклятые земли». Затем наше дело продолжили игроки – появилось несколько неофициальных продолжений вроде «Легенд Аллодов», затем был выпущен фанатский add-on «Проклятые земли: Затерянные в Астрале» при продюсерской поддержке «Нивала». Параллельно вселенная Аллодов росла и развивалась на любительских сайтах и форумах. В общем, страсти по «Аллодам» не утихали, даже несмотря на то что до официального анонса онлайн-продолжения было еще далеко. Но несколько лет спустя многие западные компании успешно вышли на онлайн-рынок, а интернет в нашей стране стал распространяться со скоростью эпидемии. Мы поняли, что для старта собственной MMORPG лучшего момента не придумаешь.

В 2006 году в «Нивале» было создано онлайн-направление, в которое я перешел на должность креативного директора. Мы начали работать над воплощением «Аллодов» в новом жанре, объединив все идеи, накопившиеся за это время. Отбирали и развивали самые интересные из них, изучали лучшие онлайн-игры, как западные, так и восточные, продумывали механику, разбирались с гейм-дизайном, решали, в каком визуальном стиле мы станем делать игру, думали, как нам лучше поступить с расами и классами. Ведь первые «Аллоды» представляли со-

ЗУБАСТЫЙ СИМВОЛ

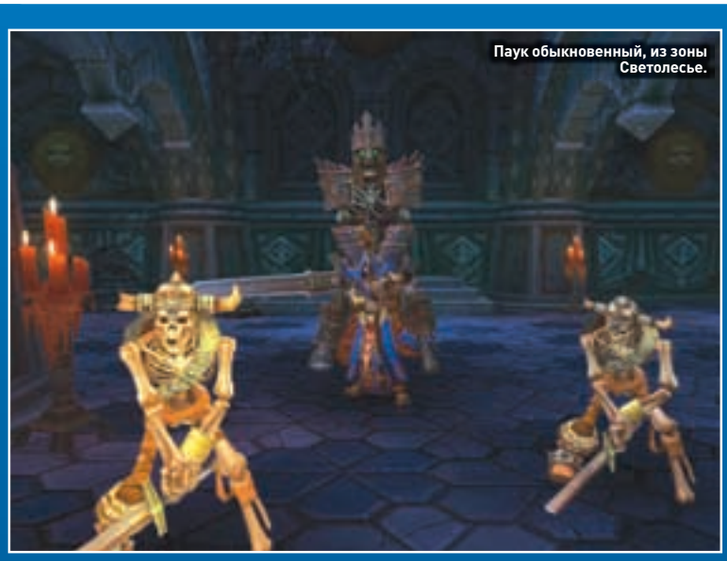
Эта саблезубая белка – народный символ «Аллодов». Ее и в самом деле придумали нивальцы – ни в одном бестиарии Dungeon&Dragons или любой другой ролевой игры ты не встретишь подобного монстра. Мало того, саблезубую белку знают даже те, кто не прошел оригинальные «Аллоды» полностью, ведь она была одним из первых монстров, которых игрок встречал в игре. В онлайновом продолжении, конечно, без нее также не обошлось. Причем тоже не очень далеко от стартовой локации. Думаю, что и тем, кто знаком с нашей красавицей, и тем, кто только еще собирается с ней познакомиться, внешний вид и анимация этого монстрика очень понравятся.



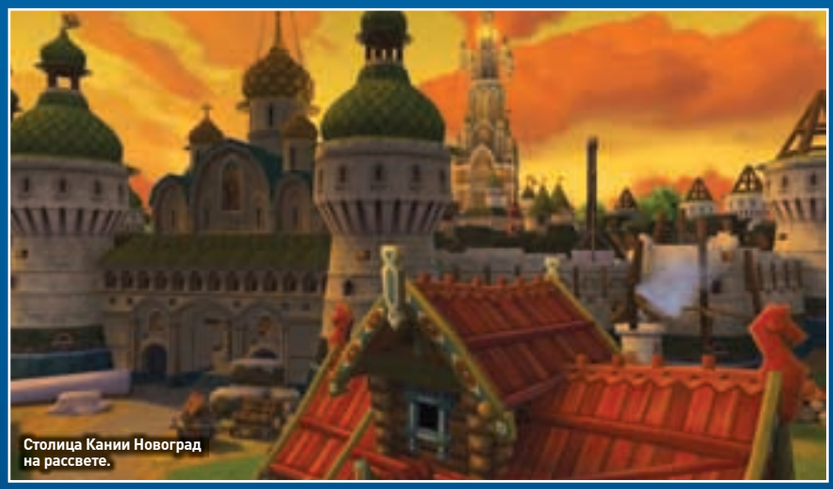
Зомби зачумленного замка со своими приспешниками-призраками.

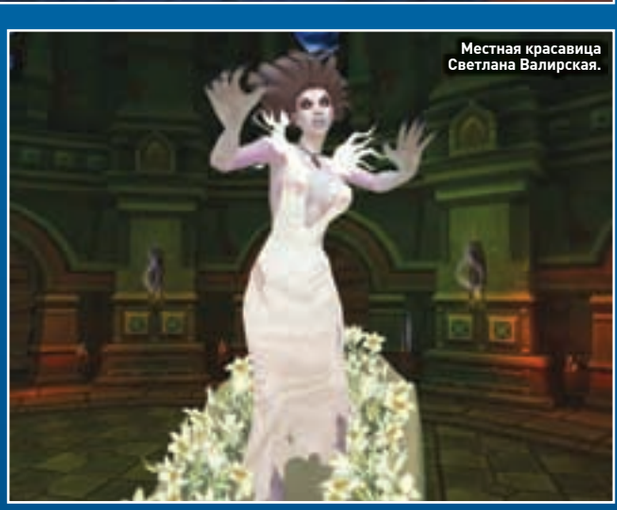
Силами этой команды в 1997 году были сделаны первые «Аллоды».

А эта команда разрабатывает «Аллоды Онлайн».


Паук обыкновенный, из зоны Светолесье.

Князь зачумленного замка – один из боссов.


Столица Кании Новоград на рассвете.


Местная красавица Светлана Валирская.

бой Role-Playing Strategy, «Проклятые земли» – Stealth-Action, а MMO-жанр диктует собственные законы.

ТЫСЯЧУ ЛЕТ СПУСТЯ

Думаю, мы нашли наилучший выход, решив не делать прямое продолжение истории, рассказанной в «Проклятых землях», а совершить временной скачок на тысячу лет вперед. За это время во вселенной произошла техническая революция, в ходе которой изменилось оружие, геополитическая обстановка, одежда, общий уровень технического развития. Игровые расы и классы тоже сделали огромный шаг от махрового фэнтези в сторону большей реалистичности. По крайней мере расы людей, которые в игре представляют Кания и Хадаган. К слову о расах. Если ты не понаслышке знаком с предыдущими частями серии, то, наверное, помнишь, что раньше игрокам были доступны только люди и джуны. А в «Аллодах Онлайн» будет шесть рас, причем только две из них – люди. Помимо них в игре появятся совершенно негуманоидные особи с весьма необычными игровыми характеристиками. Но об этом позже – жди подробный рассказ в одном из следующих выпусков.
Главное, благодаря все той же технической революции отныне игровые события и вся история, с которой тебе придется познакомиться в «Аллодах Онлайн», будут развиваться не на локальных аллодах, а на территории всей вселенной. Впервые ты сможешь свободно путешествовать между аллодами! Как помнишь, в предыдущих частях для посещения были доступны только три острова: Умойр, Суслангер и Гипат. Про все остальные территории ты только слышал. Теперь же огромные канийские и хадаганские земли и, что самое интересное, столицы этих государств ты сможешь увидеть воочию! В «Аллодах Онлайн» эти государства обросли историей, культурой, религией и стали ведущими силами каждое в своей фракции (Кания возглавляет Лигу, Хадаган – Империю).

ВЫХОД В АСТРАЛ

Значительно выросла игровая роль Астрала – главного действующего лица вселенной «Аллодов». Раньше эта загадочная, дышащая магией субстанция, разделяющая острова-аллоды, существовала только на словах и общей карте. Что такое Астрал, как он выглядит и что в нем происходит, игрок не знал. Но за минувшее тысячелетие жители мира Сарнаут открыли секрет путешествия между аллодами через Астрал и научились строить специальные летающие корабли.
Так что в «Аллодах Онлайн» ты сможешь исследовать всю вселенную на собственном летающем дредноуте! Кроме того, Астрал – совершенно непредсказуемая вещь. И кто знает, кого ты встретишь на пути: монстра величиной с твой корабль или беспощадных охотников за чужим богатством. Собственно, я только что рассказал еще об одной ключевой особенности «Аллодов Онлайн»: да, у нас в игре предусмотрено астральное PvP – грабеж вражеских плавсредств! Это опасное, но очень прибыльное занятие, и если тебе по душе сражаться с другими игроками, ты сразу оценишь преимущества астрального пиратства.
В зависимости от цели путешествия тебе предстоит выбирать и корабль. Понятно, что пробраться сквозь пучину Астрала на большое расстояние в одиночку и на обычной шлюпке невозможно. Для таких поездок предусмотрены огромные корабли, путешествовать на которых можно только большой группой. В ходе плавания у каждого члена команды будет особая корабельная роль. Так, тебе предстоит освоить профессию рулевого, судового оружейника, навигатора и много кого еще. Обязанностями можно будет меняться прямо на борту и непосредственно во время полета или битвы. Но обо всем этом – в следующем дневнике. **PG**

ENTHUSIAST INTERNET AWARD 2008

http://eia.msn.ru

(game)land
ОРГАНИЗАТОР

msn.ru
msn
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР

ENTHUSIAST INTERNET AWARD 2008

Срок подачи заявки **до 15 декабря**

Призовой фонд **$50 000**

Первый в России конкурс web-проектов среди энтузиастов

Во все времена самые прекрасные шедевры создавались энтузиастами. Ведь это люди, которые делают своё любимое дело – не ради зарплаты и не для начальства, а ради себя и для таких же, как они – for enthusiasts by enthusiasts. Каждый из них смотрит на Мир своими глазами и хочет донести до остальных свой взгляд – свои мысли и эмоции. Никто и никогда не сделает дело так хорошо, как человек, который искренне и безвозмездно живёт им. Эти люди делают нашу жизнь ярче и интересней, они стирают границы и рушат стереотипы. Мы поддерживаем их уже более 16 лет. Теперь для этого существует Enthusiast Internet Award.

mazda
СПОНСОР КАТЕГОРИИ АВТО

OKLICK
СПОНСОР КАТЕГОРИИ GAMING

реклама

ЛУЧШЕЕ – ДЕТЯМ!

Популярность революционной разработки ASUS – компактного и доступного нетбука Eee PC растет не по дням, а по часам. Причем на благо подрастающего поколения. На протяжении пяти лет в рамках долгосрочного проекта под руководством некоммерческого фонда «Вольное Дело» Олега Дерипаски и компании ASUS российским школам каждый год будут передаваться 200 тысяч компьютеров. Компактные ноутбуки помогут детям освоить современные мобильные технологии, работу в составе беспроводных сетей, что, безусловно, пригодится как в повседневной жизни, так и в учебе. Также в рамках этой программы учебные классы оснастят специализированным компьютерным оборудованием. Разрешат ли ноутбуки уносить домой, сказать сложно, но размеры и вес их к этому располагают.

ЗВЕЗДА БЮДЖЕТНОГО КЛАССА

Представляем еще одну недорогую, но яркую новинку от компании Samsung. Вернее, от ее подразделения Pleomax, которое занимается выпуском различных аксессуаров. При весьма демократичной цене (550 рублей) новая клавиатура Pleomax K300 на магазинных полках выглядит не менее интересно, чем самые дорогие модели конкурентов. Корпус ее выполнен в черном или белом цвете, по краю идет оригинальная окантовка фиолетового, черного или другого цвета. В похожем дизайне выполнено сразу несколько новых клавиатур Pleomax. В новинке немного уменьшена высота клавиш, вертикальный ход кнопок, а корпус изготовлен из приятного на ощупь пластика. В верхней части расположены восемь мультимедиаклавиш. Благодаря тому что между ними выдержано достаточное расстояние, их можно нажимать вслепую и не путаться, как на клавиатурах, где производитель явно переборщил с дополнительными функциями. К моменту выхода журнала новинка появится в продаже, а ее цена составит указанные выше 550 рублей.

КУЛЕР THERMALTAKE BIGTYP 14 PRO

Кулеров марки Thermaltake бесчисленное множество. Практически каждый месяц анонсируются инновационные разработки, а в продаже появляются очередные новинки. Последний виток развития процессорных кулеров – это универсальный BigTyp 14 Pro. Шасси радиатора адаптировано как для LGA775, так и для AM2/AM2+ (с TDP до 130 Вт включительно). Скорость вращения вентилятора от 1000 до 1600 оборотов в минуту, при этом уровень шума составляет от 16 до 24 дБ (это совсем мало!). Конструкция охладителя включает в себя алюминиевый радиатор с 138 пластинами (две секции по 69 штук каждая), медное основание и шесть тепловых трубок. Вес конструкции 800 г. А вот цена пока неизвестна.

ЦВЕТНЫЕ МЕТАЛЛЫ

В далеком 1999 году компания CoolerMaster представила первый системный блок полностью из алюминиевого сплава. Он отличался не только минимальным весом, но и продуманной системой активного теплообмена. Сегодня CoolerMaster предлагает нашему вниманию ремейк этого системного блока под названием ATCS 840, изготовленный при помощи новейших технологий и разработок. Главное его новшество – модульная система охлаждения. Не секрет, что отдельные компоненты ПК, такие как видеокарта или жесткие диски, требуют дополнительного охлаждения для повышения стабильности работы системы. В комплекте идет специальная платформа с вентиляторами большого диаметра для охлаждения видеокарт (допустимо использование SLI и ATI CrossFire), жестких дисков (опция), а также верхней части корпуса. Для отвода тепла от блока питания установлены два дополнительных вентилятора большого диаметра. При желании последние могут быть заменены радиатором жидкостной системы охлаждения. Для удобства сборки имеется выдвижная платформа, к которой крепится системная плата.
С целью быстрой замены кулера в ней имеется окно, поэтому не придется демонтировать системную плату, что обычно занимает немало времени.
В скором времени новые корпуса появятся в продаже, в том числе в российской рознице.

НОВЫЕ КЛАВИАТУРЫ ОТ RAZER

Играть на простых клавиатурах о 104 кнопки невероятно скучно. Куда интереснее выглядят игровые модификации Razer. Под этой маркой ожидаются две интересные клавиатуры: Lycosa Mirror Edition и Arctosa. Ориентировочно они появятся в продаже к Рождеству по цене 80 и 30 долларов. Конструктивно обе новинки основаны на концепции, успешно реализованной в Razer Lycosa. Эта клавиатура получила множество наград от престижных изданий. Модифицированная согласно пожеланиям геймеров версия Razer Lycosa Mirror Special Edition отличается от предшественницы гладкой, зеркальной отделкой клавиш и улучшенной подсветкой кнопок для игры ночью. Есть здесь и специальная панель TouchPanel для быстрого доступа к управлению медиаплеером, реализована возможность отдельной подсветки кнопок W, A, S и D, присутствует интегрированный порт USB, предусмотрены гнезда для подключения наушников и микрофона.

Более доступная Razer Arctosa представляет собой упрощенный вариант оригинального продукта без подсветки кнопок в черном исполнении. Общими же характеристиками для каждого из изделий являются полностью программируемая раскладка, технология Hyperesponse для снижения задержки нажатий, возможность отключения клавиши Windows, съемная подставка под запястья.

ЭМОЦИИ ЧЕРЕЗ КРАЙ

Домашняя акустика выбирается обычно по двум критериям: дизайн и качество звучания. Дорогие колонки оценивают по обоим параметрам, звук средней руки – только по качеству, а недорогие стереонаборы берут внешним видом. За внешнее исполнение и удобство управления SVEN Emotion – комплект из двух сателлитов и деревянного низкочастотника (МДФ) с фазоинвертором на боковой панели получает твердую пятерку. Все регулировки расположены на задней панели корпуса. Управлять можно не только уровнем громкости, но и уровнем низких частот. На выбор представлены два цвета: серебряный и черный. Производитель заявляет о следующих преимуществах новинки: простота в использовании, легкость и компактность, возможность подключения различных источников звука, а также доступная цена! К сожалению, конкретные цифры не называются. Выходная мощность системы составляет 10 Вт на сабвуфер и по 4 Вт на каждый из сателлитов.

КРУТАЯ СБОРКА

Крупнейший российский производитель домашних ПК делает очередной виток развития и выпускает новую серию персональных компьютеров Depo Ego Z-Series. Именно здесь применены самые производительные комплектующие, при этом пользователю оставляют право сэкономить на не самых востребованных им функциях. В базовую конфигурацию Ego Z-Series входит четырехъядерный процессор Intel, материнская плата на базе прогрессивного чипсета NVIDIA nForce 790i SLI, память стандарта DDR3 от известных производителей скоростных чипов, мощный графический адаптер GeForce GTX 280, два жестких диска и оптический привод Blu-Ray. На сайте компании имеется очень удобный конфигуратор, где покупатель может заранее выбрать нужные комплектующие и задать требуемые параметры (например, частоту процессора или объем памяти), и ему будет рассчитана точная стоимость ПК. Также можно выбрать версию операционной системы Windows Vista и добавить, скажем, Microsoft Office for Student, которая при низкой стоимости предоставляет практически полный функционал пакета.

МНОГО ЭКРАНОВ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ

В прошедшем месяце корпорация ViewSonic провела пресс-конференцию, на которой представила новые жидкокристаллические мониторы серии VX62 «Кьянти». Покупателям на выбор предложат модели с экранами размером 19 и 22 дюйма с динамической контрастностью 6000:1 и 20000:1. Специально для домашнего пользования предусмотрены встроенные динамики, они работают под управлением программного обеспечения SRS WOW HD и в определенных случаях могут заменить отдельную акустическую систему. Номинальное разрешение матриц в обеих модификациях составляет 1680x1050 точек, время отклика 2 мс. Соединение с компьютером осуществляется через DVI (HDCP) или D-SUB. Розничная стоимость пока не оглашается.

ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Эпидемия!

С каким антивирусом компьютер работает быстрее?

Широкое распространение вирусы получили еще в начале 80-х годов, и с тех пор количество вредоносных программ растет в геометрической прогрессии. Тогда же появились и первые коллекционеры вирусов. У каждого свое хобби – кто-то является филателистом, а кто-то предпочитает и столь экзотическое собирательство. Между тем первые коллекционеры вроде Касперского и Лозинского перевели свое увлечение на коммерческую основу и разработали собственные противодействующие пакеты программ с использованием наработанных баз.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

AVAST ANTIVIRUS PROFESSIONAL
DR.WEB ANTIVIRUS
ESET NOD32
KASPERSKY INTERNET SECURITY 2009
NORTON 360
PANDA ANTIVIRUS PRO 2009

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Коллекционеры обмениваются вирусами постоянно, поскольку собрать приличную коллекцию самостоятельно практически невозможно. Любой антивирус использует собственную классификацию данных, и потому для сопоставления крупных наборов с базами антивирусов коллекционеры используют широко известные пакеты типа F-Prot, AVP, Dr.Web. Для того чтобы произвести сравнение, достаточно иметь лог своей и чужой (например, антивируса) коллекции, а также специальную утилиту-компаратор (от англ. Comparator – блок сравнения, программа сопоставления). Наиболее известной считается программа VirSort 2000 (VS2000), которая была написана Брайаном Бардиком (Brian Burdick) и гражданином по имени VirusBuster. В данном тестировании мы воспользовались базой из 1957 вредоносных программ. Это весьма скромный набор программ. Первый наш опыт тестирования антивирусов был получен благодаря базе в 1376 штаммов. С момента последнего эксперимента прошло достаточно много времени, в течение которого база интенсивно пополнялась новыми видами вредоносных программ. Сами антивирусы, которые мы использовали для тестирования, были обновлены и имели актуальные версии. В настройках мы включили опции полноценного сканирования, а также эвристического анализа – настройки по умолчанию не обеспечивают максимально эффективной работы. Отметим, что пользователю важна не только эффективность работы антивируса, но и воздействие на общую производительность системы. Мы измерили воздействие каждого защитного пакета на временной эквивалент скорости загрузки, а также количество кадров в секунду в одной известной игровой платформе. Нам было важно оценить и скорость запуска операционной системы. Изучению подвергли все самые популярные и интересные defence-пакеты. Запись скорости загрузки производилась программой Windows Boot-timer. Отсчет начинается с момента инициализации BIOS до полной загрузки, включая все процессы автозагрузки.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР
2200 МГц, AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939)
СИСТЕМНАЯ ПЛАТА
Albatron K8SLI
ПАМЯТЬ
2 x 512 Мб, Corsair Value Select DDR-400
ВИДЕОКАРТА
ASUS EAX1900XTX
ЖЕСТКИЙ ДИСК
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
ВИНЧЕСТЕР
80 Гб, Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД
LG GSA-H62N
БП
450 Вт, Floston
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА
Microsoft Windows XP Professional SP2

АНТИВИРУСЫ И МЕТОДЫ РАБОТЫ

Чтобы понять основные принципы работы антивируса, нужно определить главные разновидности защитных программ. Евгений Касперский, автор знаменитого антивируса, применяет собственную классификацию, которая кажется нам наиболее разумной:

1. Антивирусы-полифаги или сканеры определяют значение вируса по некоей базе данных, которая хранит сигнатуры вирусов. Эффективность таких защитных пакетов определяется актуальностью антивирусных баз на момент действия.
2. Антивирусы-ревизоры фиксируют состояние файловой системы на момент их установки. Такой подход делает невозможным дальнейшие изменения, но является достаточно эффективным.
3. Антивирусы-мониторы отслеживают опасные операции, запрашивая у пользователя разрешение на выполнение заблокированного действия.
4. Антивирусы-вакцины изменяют прививаемый файл так, чтобы вредоносная программа считала файл уже зараженным. В современных условиях такой подход фактически не применяется в связи с огромным количеством существующих штаммов вирусов и их разновидностей.

Несмотря на многообразие методов обнаружения вирусов, основных всего два: сканирование файлов для поиска известных штаммов в подготовленных антивирусных базах и обнаружение подозрительных действий любой программы. Ранние версии антивирусов использовали в большинстве своем сигнатурный метод определения вредоносного ПО. Он базируется на распознавании структур файла. Каждый вирус имеет уникальную структуру, это позволяет легко обнаружить его разновидность. Вредоносные файлы появлялись с промежутком в несколько месяцев, и каждое обновление базы можно было считать новой версией защитной программы.

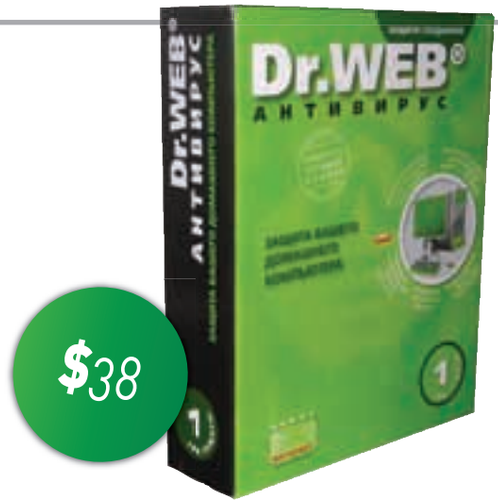
ВЫБИРАЕМ АНТИВИРУС

При выборе защиты для своей системы прежде всего следует оценить производительность компьютера. Часто можно видеть на форумах советы типа: «Удали антивирус, он тебе все тормозит». А то, что у пользователя Pentium II и 256 Мбайт оперативной памяти, никто в расчет не берет. Не стоит устанавливать на такой компьютер антивирус с навороченным интерфейсом и большим количеством плагинов и расширений. Лучше ставить что-то не слишком тяжелое и чаще обновлять базу данных. Например, Лаборатория Касперского обещает обновление раз в час, а служба поддержки Norton Anti-Virus производит внедрение новых данных в базу раз в неделю. Если компьютер мощный, вопрос выбора все равно не отпадает. Просто речь тогда идет об эффективности борьбы с вирусами и обнаружения их. При любой конфигурации компьютера антивирус будет снижать его производительность. Это неизбежно. С файлами на диске ведется работа – антивирус их сканирует, проглядывает диск на предмет вредоносных программ, тем самым охраняя компьютер. Если антивирус висит в «трее», регулярно обновляется, но при этом обращения к диску не наблюдается, то стоит подумать о смене защиты. Современные подходы позволили максимально оптимизировать работу антивируса, но незаметности его достигнуть не удалось.

AVAST! ANTIVIRUS PROFESSIONAL

ТЕСТИРУЕМАЯ ВЕРСИЯ	4.8
ОСОБЕННОСТИ	Сетевой экран, эвристика, проверка во время запуска ОС, сканер командной строки, блокировка скриптов, модули проверки почтовых баз программ MS Outlook и The Bat!
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	ALWIL Software
ТИП ЛИЦЕНЗИИ	Shareware
СТРАНА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Чехия
САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ	www.avast.ru

Восклицание «Avast!» – из жаргона морехода. Обозначает оно всего лишь «стой!» или «стоп!». Программа выпускается в версиях Home Edition и Professional Edition. Первая распространяется по лицензии Freeware и требует для полноценной работы регистрации на сайте производителя. Вторая, более функциональная, распространяется по лицензии Shareware. Различия между домашней и профессиональной версиями касаются в основном пользовательского интерфейса и некоторых специальных функций. Работают они в любом случае по общей базе. Следует отметить, что антивирус поддерживает смену программных оболочек. Компания ALWIL Software выпускает также версии для операционной системы GNU/Linux, аналоги для КПК и коммуникаторов на базе Palm OS и Windows CE, а также специальные серверные антивирусы. Программа предельно проста в использовании и является одним из наиболее популярных антивирусов среди как профессионалов, так и бытовых пользователей всего мира.

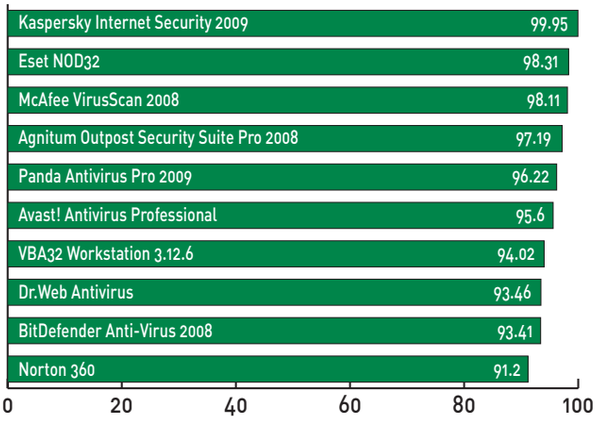


DR.WEB ANTIVIRUS

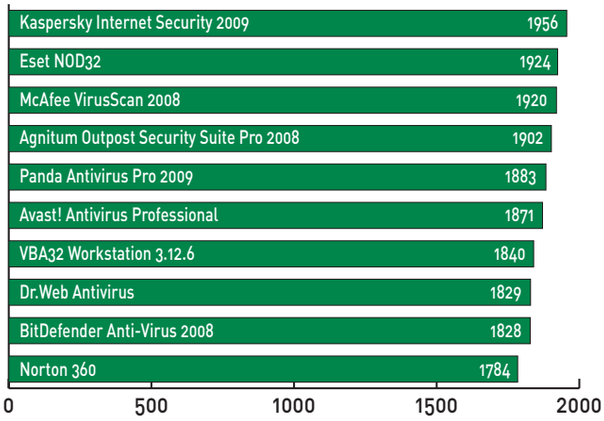
ТЕСТИРУЕМАЯ ВЕРСИЯ	4.4
ОСОБЕННОСТИ	Эвристика, алгоритм несигнатурного обнаружения Origins Tracing, механизм борьбы с руткитами Dr.Web Shield, кросс-платформенность, компактность
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Доктор Веб
ТИП ЛИЦЕНЗИИ	Shareware
СТРАНА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Россия
САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ	www.drweb.ru

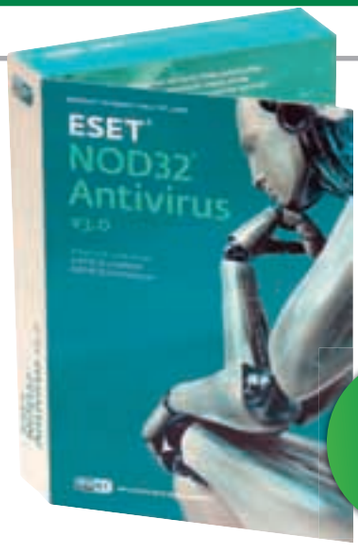
Не менее популярный, чем антивирус Касперского, аналог от российской компании «Доктор Веб» представляет собой комплексную защиту системы по многим параметрам. Из основных особенностей программы отметим возможность работы с большим числом операционных систем и несколько оригинальных способов обнаружения вредоносных программ и борьбы с ними. Характерной особенностью Dr.Web является возможность установки на зараженный компьютер. Также следует отметить несигнатурный модуль, который дополняет эвристический анализатор и блок сигнатурного анализа. По сравнению со многими другими антивирусами программа Dr.Web занимает немного места и может похвастаться компактностью антивирусных баз. Рекомендуется к установке на слабые компьютеры с небольшим объемом памяти жесткого диска – нетбуки и UMPC. Производитель рассматриваемой программы выпускает также бесплатную версию сканера CureIT, которая не требует установки – ее всегда можно носить с собой и проверять сомнительные машины и объекты перед использованием.

Эффективность поиска полиморфных вирусных штаммов в процентном соотношении



Эффективность поиска полиморфных вирусных штаммов. Общее количество – 1957 уникальных





$42

ESET NOD32

ТЕСТИРУЕМАЯ ВЕРСИЯ	3.0.669
ОСОБЕННОСТИ	Технология ThreatSense, эвристические методы, модульная система проверки, поддержка практически всех существующих операционных систем, быстродействие и ресурсоемкость
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Eset
ТИП ЛИЦЕНЗИИ	Shareware
СТРАНА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Словакия
САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ	www.eset.ru

Компания Eset с трудом пробивается на российский рынок по причине большой конкуренции, но у продукта под названием NOD32 есть все шансы получить статус народного антивируса по нескольким причинам. Во-первых, большинство элементов программы написаны на ассемблере, что дает возможность антивирусу использовать малое число системных ресурсов. Во-вторых, поддержка практически всех существующих ОС позволяет даже оригинальным пользователям MS DOS или любителям Symbian быть под защитой NOD32. Ну и наконец, при обновлении антивирусных баз используется ряд серверов-зеркал, которые дают возможность весьма снизить нагрузку на канал. Таким образом, производитель работал не только над эффективностью своего продукта, но и над его быстродействием. Этим могут похвастаться немногие производители антивирусов. Сама программа состоит из нескольких модулей, которые в режиме реального времени сканируют и проверяют почту, файлы, реестровые разделы, системные папки, сайты. Выполняется также фильтрация трафика и документов Microsoft Office.

$65

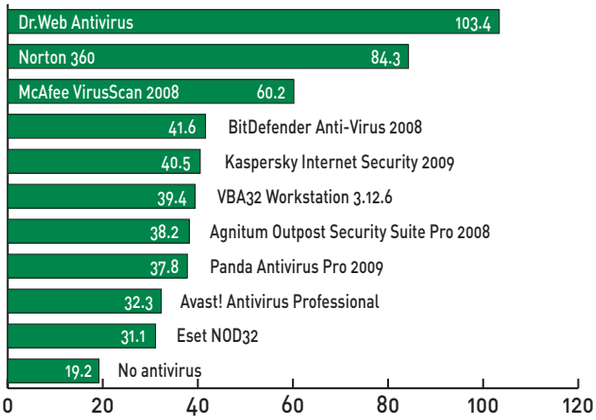
ИГРЫ ВЫБОР РЕДАКЦИИ

KASPERSKY INTERNET SECURITY 2009

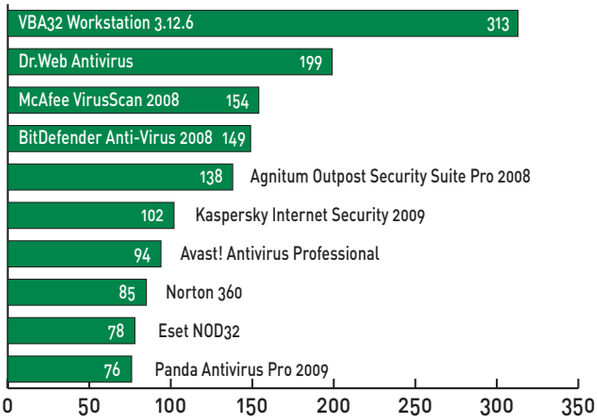
ТЕСТИРУЕМАЯ ВЕРСИЯ	8.0.0.454
ОСОБЕННОСТИ	Модульная система защиты, технология HIPS, поиск уязвимостей ОС и ПО, антифишинг, улучшенный родительский контроль, функция самозащиты от выключения, виртуальная клавиатура, блокирование ссылок на зараженные сайты
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Лаборатория Касперского
ТИП ЛИЦЕНЗИИ	Shareware
СТРАНА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Россия
САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ	www.kaspersky.ru

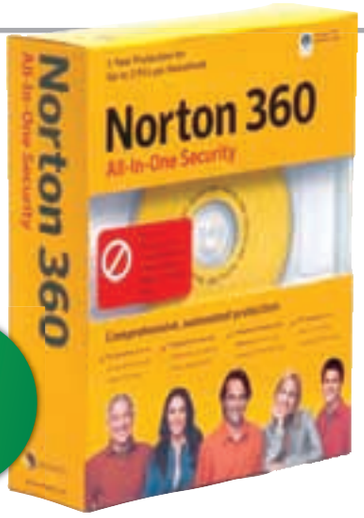
Серьезным отличием новой, восьмой по счету версии от предыдущих решений Лаборатории Касперского является наличие технологии контроля за активностью приложений HIPS (Host-based Intrusion Prevention System). Суть ее в том, что пользователь может быть защищен уже на этапе установки той или иной программы. В процессе инсталляции KIS 2009 создает список доверенных приложений. При этом все сомнительные приложения получают свой собственный рейтинг опасности. Мало того, теперь не приходится разрешать каждую операцию. Антивирус дает о себе знать только в моменты опасности. Работает программа заметно быстрее по сравнению с прошлой версией. Причем касается это всех модулей: обновления, быстрой и полной проверок. Интерфейс поменялся в лучшую сторону. Комплект KIS 2009 отличается от простого антивируса наличием некоторых полезных фишек, которые позволяют более эффективно защищать компьютер от многочисленных угроз. Также следует отметить потрясающую скорость выхода обновлений и расширенную систему настроек.

Скорость загрузки операционной системы (меньше–лучше)



Время сканирования на поиск зараженных объектов (3 Гбайт информации)





$77

NORTON 360

ТЕСТИРУЕМАЯ ВЕРСИЯ	2.0.0.242
ОСОБЕННОСТИ	Комплексный продукт, включающий антивирус firewall, фильтр фишинга, резервное копирование всех модулей памяти, антишпион и антифишинг, шифрование данных
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Symantec
ТИП ЛИЦЕНЗИИ	Proprietary
СТРАНА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	США
САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ	www.sumantec.com/ru

Компания Symantec, которой принадлежит торговая марка Norton, обладает достаточно массивным конструктом по обеспечению программной защиты, но по сравнению со многими российскими аналогами или версиями от программистов из Восточной Европы обладает рядом недостатков. Во-первых, пользователь не может скачать и использовать пробную версию. Компания не позволяет это сделать, пока пользователь не поделится частью собственного капитала. Во-вторых, система достаточно сильно нагружает компьютер. Если Лаборатория Касперского делает все возможное для снижения нагрузки, то продукты класса Norton больше снабжаются графическими дополнениями и оформительскими штучками. Тем не менее продукт Norton 360 второй версии во многом превосходит продукты Norton Internet Security 2008 и Norton antivirus 2008. Касается это в первую очередь его возможностей. Помимо антивируса, антишпиона и антифишингового модуля он снабжен опцией резервного копирования (как локально, так и онлайн), восстановления, дефрагментации и работы с дисками.

$25

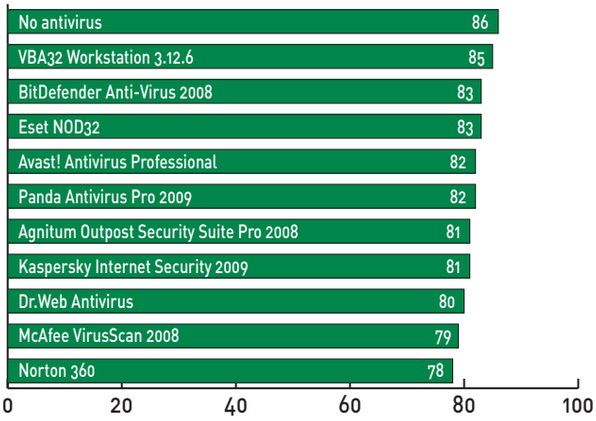
ИГРЫ ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

PANDA ANTIVIRUS PRO 2009

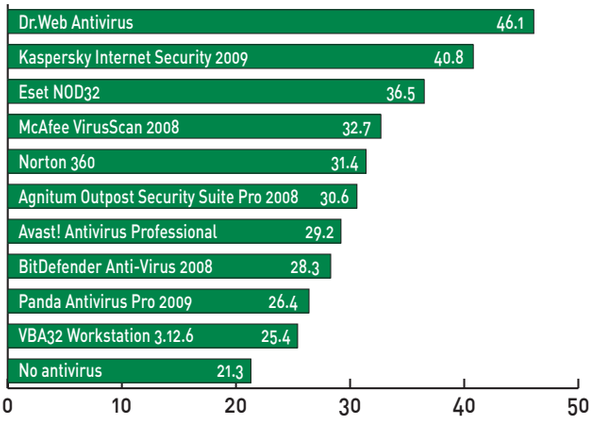
ТЕСТИРУЕМАЯ ВЕРСИЯ	8.00.00
ОСОБЕННОСТИ	Модульная система, эвристика, антишпион и антифишинг, сетевой экран, низкие требования к ресурсам системы, удобный интерфейс, ежедневные обновления
ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	PANDA SECURITY
ТИП ЛИЦЕНЗИИ	Shareware
СТРАНА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Испания
САЙТ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ	www.pandasecurity.com

Компания Panda Security предлагает целую серию продуктов по защите компьютера от сетевых угроз. Решение под названием Panda Antivirus 2009 и стоит недорого, и предлагает ряд усовершенствований и полезных модулей. В комплект входят антивирус, антишпион, модуль для фильтрации фишинговых сайтов. Пользователь может приобрести и более дорогой вариант защитного продукта. В ассортименте компании есть также Panda Internet Security 2009, который оснащен антиспам-фильтром, опцией родительского контроля. Более мощный продукт, предназначенный для защиты по всем фронтам, называется Panda Global Protection 2009. Помимо вышеупомянутых опций он предлагает как локальный бэкап данных, так и память на сервере производителя в количестве 2 Гбайт для резервного копирования всей информации онлайн. Отличает Panda Antivirus 2009 от многих других продуктов приятный интерфейс, оптимизированный специально для работы в Windows Vista. Для взаимодействия с операционными системами типа Linux у Panda Security есть специальные продукты.

Скорость в Half Life 2, 1280x1024. Максимальные настройки



Замедление загрузки Adobe Photoshop CS2 по сравнению с эталоном



ТЕКСТ: АНТОН БОЛЬШАКОВ

Черный ящик

ANTEC TWELVE HUNDRED

В ДИКОВИНКУ

Новый корпус Antec Twelve Hundred помимо странного названия (переводится как 1200) имеет еще одну интересную особенность – продуманную архитектуру для эффективного охлаждения всех элементов системы. Сама же конструкция довольно тяжелая и громоздкая. Ставить такой корпус на рабочий стол неудобно. На полу же он соберет кучу пыли через всевозможные дырочки, сеточки и отверстия вентиляции. Продается корпус в магазинах без блока питания, что в принципе правильно. Продвинутые пользователи, на кого и ориентирована эта модель, в состоянии сами выбрать себе БП в зависимости от конфигурации системы и планов обновления компонентов.

ВНУТРИ

Жесткие диски устанавливаются в специальную коробочку, по обе стороны которой закрепляются 120-миллиметровые вентиляторы – в комплекте с корпусом идет только один! Они-то и прогоняют воздушный поток сквозь массив дисков и способствуют наиболее эффективному охлаждению. К сожалению, разместить там можно только три винчестера. Что делать, если хочется завязать четыре накопителя в RAID, непонятно. Материнская плата любых размеров располагается внутри этого корпуса без проблем. Даже в полностью собранном системном блоке внутри много свободного места. Это плюс!

В РЕЖИМЕ ПРОДУВКИ

Раз заговорили об охлаждении, продолжим. Забор воздуха производится с лицевой панели. Под декоративной сеточкой установлены аж три больших вентилятора. Здесь же есть три маленьких регулятора скорости вращения. Блок питания размещается внизу и тоже гонит воздух внутрь корпуса. В результате нагретый воздух от всех элементов системы: жестких дисков, видеокарты, процессора – поднимается вверх и вытягивается огромным вентилятором, расположенным у верхней плоскости корпуса. Работает вся система практически бесшумно.

СНАРУЖИ

На лицевой панели фактически на верхнем торце расположены кнопки выключения питания и перезагрузки системы. Здесь же два порта USB, один – E-SATA, разъемы для наушников и микрофона. На задней панели все как и на других корпусах, лишь блок питания установлен внизу. Да и небольшая панель управления встроенными вентиляторами и подсветкой имеется. Скажем, далеко не всем в радость, что пыль и грязь, скапливающиеся внутри корпуса, светятся в лучах синеватого диода и все это видно через оргстекло боковой стенки.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- 12 отсеков для установки дисководов
- 1 верхний специальный вытяжной вентилятор 200x30 мм с синей подсветкой и трехступенчатой регулировкой скорости (подсветку можно отключить)
- 2 задних специальных вытяжных вентилятора 120x25 мм с трехступенчатой регулировкой скорости
- 3 передних специальных нагнетательных вентилятора 120x25 мм с синей подсветкой и фронтальной регулировкой скорости
- 1 боковой вентилятор 120x25 мм для охлаждения видеокарт (дополнительная опция)
- 1 средний 120-миллиметровый вентилятор для охлаждения процессора или видеокарт (дополнительная опция)
- подготовка для системы водяного охлаждения для резервуара или насоса
- перфорированная передняя панель, обеспечивающая максимальный приток воздуха
- воздушные фильтры, уменьшающие накопление пыли в системе
- 7 слотов расширения
- кнопки питания и перезагрузки с синей подсветкой
- 2 разъема USB 2.0
- 1 разъем eSATA
- выходы HD Audio

ГАБАРИТЫ
582x214x513 мм

ВЕС
14.5 кг

ЦЕНА
$240

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ возможность установки жидкостной системы охлаждения
+ продуманная система циркуляции воздуха
+ отключаемая подсветка
- большой вес

ТЕКСТ: АНТОН БОЛЬШАКОВ

Мышиные истории

MICROSOFT EXPLORER MINI MOUSE

ТЕХНОЛОГИЯ BLUETRACK

Это первая мышка Microsoft с новым синим лазером, до которой смогли дотянуться руки российских журналистов. Вернее, синий у нее не лазер, а чрезвычайно яркий диодный луч. Отличается он от простого красного лазера еще и большими оптическими углами. По заявлениям производителя, это позволяет получить более контрастный образ поверхности и, как следствие, обеспечить максимально стабильное и точное перемещение курсора. Особенность BlueTrack – работа на сложных поверхностях. Конечно, новая мышка не сможет работать на зеркале, но вот на глянцевом и крупнозернистом покрытиях – запросто. Найти такие можно на обеденном столе или, скажем, на полу. Осталось изыскать тех, кто там работает.

ВЕЛИКОЕ БУДУЩЕЕ

Предполагается, что мышка с технологией BlueTrack будет на голову выше лазерного манипулятора и уж тем более оптического. Возможно, новинка станет отраслевым стандартом. Пока это лишь запатентованная разработка Microsoft. Ожидается, что в ближайшем будущем все мышки данной марки будут выпускаться исключительно на BlueTrack. Особый интерес вызывают игровые модификации. Вместе с миниатюрной Explorer Mini Mouse и полноразмерной Explorer Mouse дебютировала SideWinder X8. По сути, это первая попытка перенести новую технологию в игровой сегмент, где она и будет наиболее востребована. Ожидается, что более качественная система распознавания поверхности компенсирует недостатки беспроводного интерфейса и выведет игровые манипуляторы на новый уровень. Как будет на самом деле, мы узнаем только в феврале 2009 года.

В РАБОТЕ

На проверку работоспособности новой мышки у меня была неделя. Этого вполне достаточно, чтобы привыкнуть к особенностям модели и вынести объективную оценку. Начать следует с того, что Explorer Mini – мышка беспроводная. В качестве интерфейса применен некий радиопротокол на частоте 2.4 ГГц. С пользовательской точки зрения логичнее было бы завязать соединение на Bluetooth, однако он потребляет слишком много энергии. А это чрезвычайно критично как для ноутбука, так и для самой мышки! Собственный радиоинтерфейс позволяет сэкономить значительную часть заряда. По словам производителя, новинка способна работать от одного комплекта батареек AAA не менее шести месяцев.

ОСОБЕННОСТИ

В работе новинка достаточно комфортна. Следует обратить внимание на колесико прокрутки – оно очень удобное и плавное. В отличие от всех других кнопок понять, как и куда можно им нажать, читателю непросто. У Explorer Mini колесиком помимо привычного щелчка третьей кнопки можно делать боковые нажатия. Когда мышка не востребована, ее можно упаковать в небольшой чехольчик. Адаптер беспроводного соединения при этом крепится на оборотную сторону манипулятора, таким образом полностью прекращается энергоснабжение всех компонентов. Настройка кнопок мышки выполняется из утилиты IntelliPoint 6.3. Она идет в комплекте. Каких-то особенных функций в ней нет – выделить можно лишь индивидуальную конфигурацию клавиш под каждое приложение в системе.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ хороший сенсор, небольшие размеры, длительное время автономной работы
- необходимость подключения USB-адаптера

СПЕЦИФИКАЦИИ

КОЛИЧЕСТВО КНОПОК
5

ЧАСТОТА РАДИОПЕРЕДАТЧИКА
2.4 ГГц

ВРЕМЯ АВТОНОМНОЙ РАБОТЫ
6 месяцев от двух батареек AAA

ОПТИЧЕСКОЕ РАЗРЕШЕНИЕ
1000 dpi

ЦЕНА
$80

железный FAQ

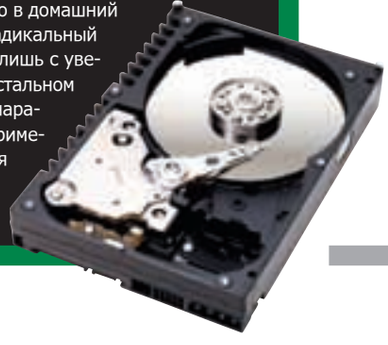
Привет! Спасибо вам за интересные вопросы. В этот раз их было много. Читатели скачивали самые свежие версии фирменного ПО, после чего начинались проблемы. В первую очередь стоит ставить именно ту версию драйверов, которая идет в комплекте с оборудованием. Конечно, можно попробовать поставить самую свежую версию, но при появлении проблем сразу же удаляйте драйверы и ставьте ту, что была раньше. Самое свежее далеко не всегда самое лучшее, так как новые версии адаптированы обычно для последнего поколения оборудования, к которому поставляются унифицированные драйверы. В частности, речь идет о фирменном ПО ATI и NVIDIA.

Кирилл Аврорин

Привет, редакция! У меня такой вопрос. Я не привык оставлять компьютер включенным на долгое время и поэтому всегда его выключаю. У меня стоит Windows XP SP2, и время загрузки системы достаточно велико – около двух минут. Я пробовал стирать все программы из автозагрузки, но это практически не помогает. Система начинает работать быстрее, но грузится столь же долго. Конфигурация моей системы: Intel Core 2 Duo E8400, 2 Гбайт DDR2 Kingston, GeForce 9800 GTX, жесткий диск Western Digital, материнская плата ASUS P5K Deluxe. Что может кардинально увеличить скорость загрузки системы? Я подозреваю, что замена процессора более мощным здесь не поможет, да и больше 2 Гбайт для XP ставить нет смысла – вы писали об этом в прошлых номерах. Посоветуйте, какая железка или какой компонент системы мне помогут.

Арман Скориков

Здравствуй, Арман! Средства для ускорения загрузки системы и приложений есть, правда, не слишком доступные. Первый вариант – приобрести два одинаковых винчестера, желательно одни из самых быстрых, и объединить их в RAID-массив нулевого уровня. В этом случае они будут распознаваться как единое дисковое пространство. Скорость их работы будет большой! Но… придется раскошелиться. Метод второй – приобрести жесткий диск Western Digital Raptor, скорость вращения которого составляет 10 тысяч оборотов в минуту. Это сразу ускорит загрузку системы процентов на 25–30. Если купить два подобных винчестера, это еще больше ускорит работу, однако и цена будет совсем нескромная. Например, стоимость 150-гигабайтного Raptor составляет 200 долларов, что значительно дороже обычных накопителей. И, наконец, третий вариант – приобрести высокоскоростной SAS-накопитель, который работает на скорости до 15 тысяч оборотов в минуту. Правда, для этого тебе придется также купить отдельный SAS-контроллер, так как твоя материнская плата не поддерживает накопители этого стандарта. Однако это уже полноценное серверное решение, и мы не рекомендуем внедрять его в домашний компьютер. Однако надо признать, что радикальный прирост производительности происходит лишь с увеличением оборотов жесткого диска, а в остальном этот вид компьютерных комплектующих наращивает скорость довольно медленно. К примеру, винчестеры на 7200 об/мин продаются уже около десяти лет и заканчивать свой жизненный цикл пока не собираются.



Привет, «РС ИГРЫ»! У меня к вам несколько вопросов. Почему компьютер не включается с первого раза (монитор либо вообще не включается, либо останавливается на загрузке Windows). Иногда вылезает ошибка Windows: «Ошибка отложенной записи», после этого выводит сообщения об удалении или несохранении разных файлов. Моя конфигурация – Pentium 4 3.4 ГГц, 2 Гбайт ОЗУ, видеокарта GeForce 7900 GS, БП FSP 400W PNF v.2.0. Пожалуйста, помогите.

Антон Кустиков

Антон, привет! Первая проблема, скорее всего, вызвана нестабильной работой материнской платы – нарушением цепи питания либо некачественными транзисторами. Причин много, проще заменить «материнку», обычно такое случается у дешевых моделей. Что касается ошибки отложенной записи, то тут два направления, в которых следует работать. Менее вероятно, что дело в шлейфе винчестера, хотя и такое бывает. Более вероятна ошибка в настройках кэширования. Убедись, что на диске достаточно места, как минимум его больше, чем объем виртуальной памяти. Во-вторых, попробуй внести нижеследующие изменения в реестр, которые увеличат размер записи таблиц данных, что может быть причиной возникновения подобных ошибок. Заходи в «Пуск\выполнить\regedit\HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management». Далее измени значение параметра SystemPages на «0xFFFFFFFF», нажми клавишу ОК. На будущее – обязательно указывай модель материнской платы и версию операционной системы. Это, в общем, относится ко всем типам проблем.

Здравствуйте, уважаемая редакция! Моему старому компьютеру пять лет, недавно он начал глючить, так же как у Леонида из сентябрьского номера. Вскоре я решил собрать себе полностью новый компьютер. Но столкнулся с такой проблемой: не могу подобрать материнскую плату, совместимую с процессором AMD Athlon 64 X2 Dual-Core Processor на 5600 ГГц, видеокартой NVIDIA GeForce 8600 GT на 1024 Мбайт, оперативной памятью DDR-II 2048 Мбайт PC-6400 800 МГц Kingston и жестким диском SATA-II 500 Гбайт Seagate 7200 об/мин 32 Мбайт.

Виктор Ивашура

Вить, привет! Хорошей идеей будет собрать новый системный блок. Во-первых, мы крайне сомневаемся, что твой процессор работает на 5600 ГГц, – скорее всего, речь идет о AMD Athlon X2 5600+, реальная частота которого составляет 2.9 ГГц, а 5600+ – рейтинг производительности. Не видим проблем с материнской платой. Жаль, ты не указал, для какого разъема предназначена видеокарта: AGP или PCI-Express. Скорее всего, для PCI-Express, поэтому тебе подойдет практически любая современная материнская плата для процессоров AMD. Правда, рекомендуется наиболее свежая модель формата AM2+, чтобы можно было установить в будущем новые процессоры AMD. К примеру, отличным выбором будет модель MSI K9A2 Platinum за 140 долларов. Она основана на самом последнем чипсете AMD 790FX. Уточним, что материнские платы формата AM2+ совместимы с процессорами AM2, но не все материнские платы AM2 совместимы с современными процессорами AM2+! Это важно.

Здравствуй, редакция «РС ИГР»! Хочу задать вам пару вопросов. Конфигурация компьютера: материнская плата ASUS P5B Deluxe, процессор Intel Core 2 Duo E6750, видеокарта GigaByte GeForce 8800 GTX, память Kingston 2x1024 Мбайт DDR800, звуковая плата Creative X-Fi Extreme Music Retail, блок питания Thermaltake 750 Вт (w0116). Чтобы материнская плата заработала с процессором, мне пришлось обновлять BIOS. После этого оперативная память стала работать на частоте 667 МГц вместо 800 МГц, и я не могу разогнать процессор, так как BIOS заблокировался намертво! Но там можно выставить частоту памяти на 833, 1066 и 1333 МГц, после выставления любой из этих частот компьютер благополучно «вешается» при малейшей нагрузке на память (игры, проверка на вирусы и т.д.). Я решил купить процессор Intel Core 2 Duo E8600, но для начала хочу поменять материнскую плату и память. Память, скорее всего,

на Kingston HiperX 1066, а с платой еще не разобрался. Может, ASUS Striker 2 Formula? Что вы можете о ней рассказать? Или посоветуйте что-нибудь другое в этом же классе.

Андрюха Глухарев

Приветствую! Если ты решил сменить процессор для увеличения производительности, тогда вопросов не имеем – решение грамотное. Если же просто не устраивают возможности разгона, то логично будет попробовать другую версию BIOS или поставить более скоростные модули оперативной памяти. Во-первых, могла уже появиться более свежая версия, а во-вторых, иногда предыдущие варианты более стабильны, чем новые. Поэкспериментируй с BIOS, благо в платах ASUS перепрошивка делается довольно быстро и без проблем. В случае решения проблемы ты легко установишь нужную тебе частоту, на которой память работает стабильно и не вызывает зависаний системы.
ASUS Striker 2 Formula – достойная и мощная плата, но какие именно ее особенности для тебя актуальны? Встроенная система охлаждения, продвинутый BIOS, быстрый чипсет? В своем классе она уникальна, но цена ее этим не оправдывается.

Здравствуйте, уважаемая редакция! Недавно я решил собрать неплохую систему: Intel Core 2 Duo E8400, Palit GeForce 8800 GT, GigaByte GA-EP43-DS3L, Kingston PC2-8500 2 Гбайт. У меня такая проблема: при установке последних драйверов для видеокарты компьютер зависает. Установить удалось только GeForce ForceWare 169.04, но во время игры компьютер виснет. В чем может быть дело? Надеюсь на вашу помощь, заранее спасибо.

С уважением, Locast

Привет! Попробуй поставить именно те драйверы, которые шли в комплекте с видеокартой. Если они не подойдут, меняй плату – она бракованная, тут все просто. Но последние версии драйверов часто не подходят для видеокарт прошлых поколений – это довольно частая проблема несовместимости.

Господа, прошу помочь. У меня такая проблема: сейчас играю в Assassin's Creed, проходит примерно полчаса, вроде бы все нормально, потом игра вылетает и Windows Vista пишет: «Видеодрайвер не отвечает и был восстановлен». А драйверы видеокарты скачаны вроде с сайта ASUS, свеженькие Forceware 175.19. Видеокарта 8800 GT, «мать» ASUS P5Q, 2048 Мбайт Kingston DDR2, Intel Core 2 Duo E8400. И, кстати, ничего не делаю, а лампочка винчестера постоянно работает – Seagate 500 Гбайт. Что же это такое?

Сергей Васильев

Привет, Сергей! Есть мнение, что не следует устанавливать последнюю версию драйверов, это не лучший способ добиться стабильной работы от не самой современной видеокарты. Попробуй поставить ту версию, что шла в комплекте с видеокартой, попробуй также предыдущие модификации Forceware. Также стоит установить последний патч на Assassin's Creed.

Здравствуйте, уважаемая редакция «РС ИГР» и железный раздел! Когда я покупал компьютер прошлым летом, в его комплектующих я разбирался ровно настолько, чтобы представлять, что там есть процессор и видеокарта для видео. Поэтому сборку полностью доверил консультанту, сказав только цену, на которую рассчитываю (примерно 20 тысяч рублей). Он, однако же, удосужился по ходу дела разъяснить мне некоторые подробности его выбора. Когда дело дошло до процессора, он сказал, что для игр не особенно важно, каков процессор, куда важнее производительность видеокарты. Таким образом, я получил следующую конфигурацию: материнская карта ASUS P5K, оперативка 2x1 Гбайт (производителя так и не узнал), процессор Intel Pentium E2160 (1.8 ГГц), видеокарта PowerColor Radeon X1950 XT (512 Мбайт), БП на 350 Вт. Недавно, решив сделать небольшой апгрейд, столкнулся с выбором – менять процессор или видеоплату? В итоге, прочитав лестный отзыв в вашем журнале о Radeon HD 3870 X2, взял ее версию от PowerColor с DDR4-памятью (плюс пришлось взять БП на 650 Вт), но при такой Hi-End-видеокарте процессор не выдает должной производительности. К примеру, в Crysis, хоть я и смог запустить ее с гораздо большими настройками, тормоза все равно остались. К тому же у меня установлена Windows Vista, и с ее требовательностью к ресурсам загрузка ОС (вместе с загрузкой драйверов, программ автозапуска, антивируса и т.д.) занимает около трех минут. Посоветуйте, какой процессор мне взять для моей новой конфигурации и можно ли найти достойное решение в пределах 5 тысяч рублей?

Влад, Красноярск

Привет Красноярску! Менеджер хоть и уложился в указанную тобой сумму, но с таким процессором далеко не уедешь. Он просто не дает в полной мере проявить себя видеокарте и оперативной памяти, сколь бы быстрыми они ни были. Для твоей системы в пределах 5 тысяч рублей находится процессор Intel Core 2 Duo E8400, функционирующий на частоте 3 ГГц. Этого будет достаточно для запуска Crysis с хорошими настройками. Мощности блока питания хватит, можешь об этом не беспокоиться.

Привет, редакция дорогого журнала! У меня такой вопрос: не слишком ли слабый у меня блок питания Ascot 450 Вт? Система такая: Intel Core 2 Duo E6850, Asus P5K, NVIDIA 8800 GTS 512 Мбайт, 3 Гбайт ОЗУ DDR2-800, Seagate 320 Гбайт. Заранее спасибо!

Влад

И тебе привет! Все просто – у тебя достаточно качественный и надежный блок питания, поэтому, если проблем и сбоев нет, нет смысла его менять. Если же начнутся неожиданные перезагрузки, стоит задуматься о приобретении 650-ваттной модели. Вполне можно приобрести тот же самый Antec – в тестах эти блоки питания показывают неплохие результаты при доступной цене.

Привет. Очень надеюсь на вашу помощь. Моя система ASUS Striker Extreme, Intel Core 2 Quad Q6600, GeForce 8800 Ultra, Corsair PC6400 2048 Мбайт. Попытался разогнать процессор. Разогнал до 2.8 ГГц. Дальше никак. Хотя знаю, что эти процессоры разгоняются за 3 ГГц. Что мешает или чего не хватает? Также не смог разогнать видеокарту. Заранее спасибо.

Юрий Жуков

Привет, Юра! Вообще, у всех процессоров разный разгонный потенциал. Два идентичных образца могут выдать совершенно разные результаты. Если не проводить отборку из 10–20 процессоров, никто не гарантирует тебе покупку удачного экземпляра. Хотя, если при разгоне твой процессор банально перегревается (проверить это можно при помощи диагностической утилиты Everest), то стоит задуматься о покупке более мощного кулера. Что касается видеокарты, то версии Ultra редко могут похвастаться хорошим разгоном, так как они и без того работают на достаточно высоких для своего чипа частотах.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq
@
pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

ТЕКСТ: АНТОН БОЛЬШАКОВ

Автоматизируем резервное копирование данных

СЛОЖНОСТЬ

Наверняка тебе приходилось сталкиваться с ситуацией, когда исчезали важные файлы: документы, таблицы, фотографии, да хотя бы save game для любимой игры! К тому же потерять данные можно не только по причине того, что вышел из строя винчестер, но и из-за вирусов, троянов, вредных программ или младшего брата. Бороться с пропажей файлов можно разными способами. Хороший вариант – сохранение данных на оптических носителях.

ШАГ 1

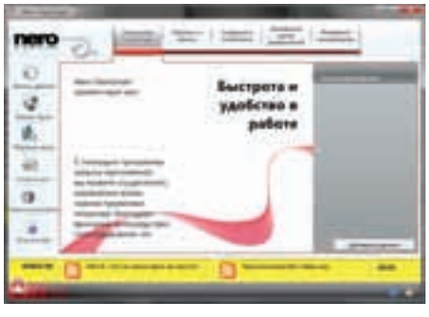
Стоимость обычной DVD-RW-болванки – 20–25 рублей. Это немного, если учесть, что прослужит она долго. При еженедельном бэкапе данных ее хватит на полгода службы. Теоретически DVD-RW-диски поддерживают значительно большее число сессий перезаписи, но для надежности лучше менять диск чаще. Тем более что цена вопроса опять-таки укладывается в незначительные 25 рублей. Разумеется, при частом бэкапе данных стоит и болванку обновлять почаще.

ШАГ 2

В качестве программы для бэкапа мы выбрали известный пакет утилит Nero 9. Это самая последняя версия утилиты для записи дисков и множества других задач. Не будем преувеличивать ее возможности, это «тяжелая» программа, на несколько сотен мегабайт, в нее входит более десятка различных встроенных утилит, и ее возможности настолько широки, что многие пользователи за это ее недолюбливают. Однако именно в ней легко показать, как можно просто и удобно, без лишних операций, организовать запись важных данных на оптический диск.

ШАГ 3

Если с установкой программы Nero 9 (или предыдущей версии) ты справился успешно, считай, половина дела сделана. Настройки бэкапа производятся в отдельной утилите Nero Backup. В девятой версии проще всего запустить ярлык Nero Start Smart. В нем необходимо выбрать пункт «Резервное копирование». Там есть три доступные опции. Во-первых, это бэкап (настройки и выбор носителя для сохранения данных), во-вторых, восстановление данных (восстановление потерянной информации с сохранением копии на оптическом или любом другом носителе), в-третьих, удаление контента (стирание ненужных записей для освобождения дискового пространства).



ШАГ 4

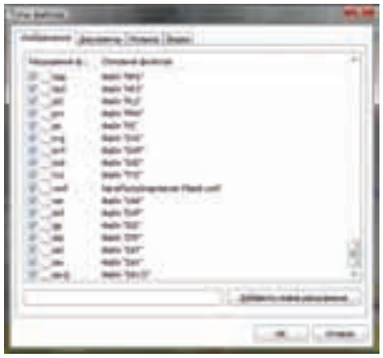
Зайдем в пункт «Бэкап». Кстати, все последние версии Nero имеют в базовой конфигурации русский интерфейс, поэтому названия будем приводить именно в том виде, в каком они указаны в самой программе. В левой части ты увидишь список типов файлов, которые будут сохранены при резервном копировании данных. К сожалению, Nero не расщедрился и ограничился всего четырьмя пунктами: изображения, документы, музыка, видео. Зато в них поддерживаются все известные типы мультимедиафайлов. Если хочешь, к примеру, сохранять save-файлы, то тебе придется добавить их в сохраняемые расширения.

NERO ONLINE BACKUP

Компания Nero предлагает онлайн-сервис для хранения твоих данных. На первый взгляд это удобно. Даже если твой компьютер будет полностью физически уничтожен, ты сможешь без проблем восстановить все данные. В этом случае потребуется лишь доступ в интернет и твой ID, под которым программа войдет в твой раздел в службе Nero. Однако, стоит ли доверять важные данные интернету и чужому сервису, решать тебе. Мы лично на такое не согласны.

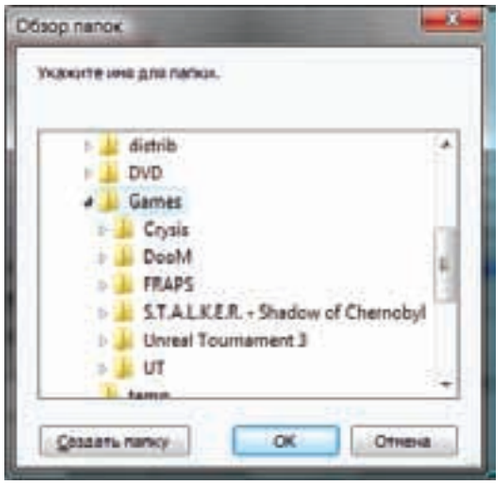
ШАГ 5

Нажми на любую из ссылок в типах файлов резервного копирования. Допустим, это «Изображения». В нижней части появившегося окна есть строка для добавления нового расширения файлов. Зайди в папку своей игры и уточни, какого типа сохраненные игры. Например, это .sav. Соответственно введи sav в эту строку и нажми кнопку «Добавить новое расширение». Тип твоих сохранёнок мигом появится в общем списке сохраняемых расширений. Согласны, это не слишком удобно, зато позволяет не копировать совершенно ненужные емкие файлы игр, которые все равно будут неактуальны, так как при выходе из строя винчестера или операционной системы тебе потребуется переустановить игру, тогда как файлы с сохранениями останутся у тебя.



ШАГ 6

Следующий шаг – добавляем папку с игрой в список резервируемых при копировании папок. Это делается в правой части окна Nero backup. Меню называется: «Файлы взяты из следующих папок». Это означает, что из нижеперечисленного списка папок будут взяты указанного типа файлы для автоматического бэкапа. Чтобы добавить свою папку, нажми «Добавить» и выбери ее на диске.

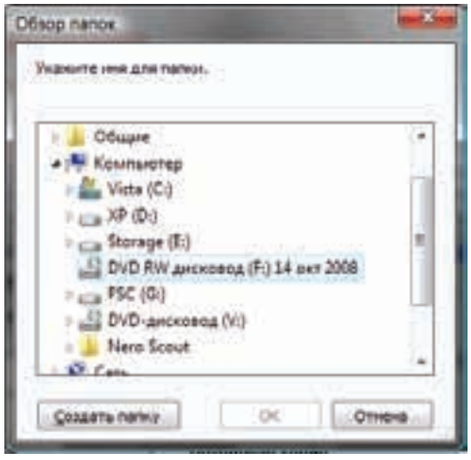


ШАГ 7

Следующий, предпоследний шаг – выбор носителя. Им может быть как другой логический или физический диск, так и оптический накопитель. Выбирай по собственному желанию – для быстрого бэкапа можно использовать иной винчестер (если у тебя их несколько в компьютере) либо другой логический диск. Последнее делать не рекомендуем, так как в случае выхода жесткого диска из строя станут недоступны все логические диски и никакой бэкап тебе не поможет.

ШАГ 8

Поступим так, как собирались в самом начале статьи, – выберем оптический диск для записи. Здесь все, как ни странно, очень просто. В меню «Обзор» в нижней части окна выбираем пишущий дисковод, а остальное Nero сделает сам – отформатирует диск и сохранит на нем требуемые данные. Единственно, что тебе предложат, – ввести имя диска, чтобы не путать его с другими (если ты часто собираешься делать бэкап).



ТЕКСТ: КИРИЛЛ АВРОРИН

Что такое OLED?

ПРИНЦИПИАЛЬНО НОВАЯ КЛАВИАТУРА

Эффектнее всех возможности OLED-технологии продемонстрировал российский дизайнер Артемий Лебедев. Его студия дизайна в начале этого года выпустила клавиатуру, оснащенную 113 полноценными OLED-дисплеями, встроенными в клавиши. При помощи программного обеспечения клавиатура способна отображать на каждой клавише ее конкретную функцию в данный момент. К примеру, во время игры в Quake кнопки способны демонстрировать оружие, которое за ними закреплено, а при работе в Photoshop – инструменты, за которые отвечает та или иная клавиша. На сегодняшний день розничная цена этой клавиатуры составляет 1900 долларов. К сожалению, в нее входит не столько желание Студии Лебедева заработать на единственной в мире подобной модели, сколько высокая стоимость производства каждого OLED-дисплея.

ПЕРВЫЙ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ

Существенный шаг в развитии OLED-дисплеев – выход нового мобильного телефона Nokia N85. Полноценный коммуникатор оснащен крупным дисплеем с разрешением 240x320 пикселей. Ожидается, что телефон будет гораздо дольше работать от аккумуляторов, а также получит все остальные достоинства OLED-технологии: высочайшую контрастность, отсутствие бликов при ярком солнечном свете, неограниченный угол обзора и многое другое. Розничная цена Nokia N85 обещает быть на уровне аналогичных моделей без применения OLED-дисплея.

Активное развитие мобильных устройств вынуждает разработчиков ударными темпами выпускать быстрые и миниатюрные процессоры, новые типы памяти, а также более компактные и функциональные дисплеи. Небольшим экраном сегодня может быть оснащен любой гаджет: USB-флешка, клавиатура, электронные часы и многое другое. Что касается мультимедиаплееров, сотовых телефонов и видеокамер, то для них требуется уже не просто цветной дисплей, а высокое разрешение, огромное число цветов, быстрое время отклика, а также небольшие размеры контроллера, матрицы и прочих составляющих ЖК-экрана. Как раз для этих целей в 2000 году на рынок были выведены первые OLED-дисплеи.

Технология OLED не нова. В ее основе полимеры, которые при контакте с источником электроэнергии излучают свет. Впервые подобный эффект был открыт Андрэ Бернанозом в середине прошлого века. Опустим подробности открытия и дальнейшего развития технологии, так как нам интересен готовый продукт – полноценный OLED-дисплей, каким он является сегодня. Современный OLED-дисплей состоит из органических молекул, на которые подается ток, вызывающий их свечение. Для небольших дисплеев, использующихся в плеерах и мобильных телефонах, применяется пассивная матрица – на каждую точку, имеющую свои координаты, подается электрический ток. Подобные дисплеи очень компактны и просты в производстве. Что касается крупных OLED-экранов, то в них уже применяется активная матрица. Принципом работы она схожа с классическими ЖК-дисплеями. За подачу питания отвечает транзистор, массив из которых расположен прямо за матрицей из органических элементов. Система более громоздка, сложна в производстве, но в то же время наиболее эффективна.

С самого начала своей истории OLED-дисплеи сопровождает неспешный, но стабильный рост продаж. С одной стороны, этому способствуют преимущества технологии. К ним относится высочайший уровень яркости – 100 тысяч кд./м^2 (это примерно в 100 раз больше, чем у ЖК), отсутствие понятия «угол обзора» – изображение идеально видно из любой точки, а также высокий уровень контрастности и малое энергопотребление. С другой стороны, есть немало причин, препятствующих активному внедрению технологии во все виды современной техники. Самый главный фактор – цена. К примеру, стоимость 11-дюймового OLED-телевизора Sony на момент выхода журнала составляла примерно 2000 долларов. Купить аналог на ЖК можно за 150 долларов. Также серьезный минус технологии – малый срок службы, некоторые цвета OLED-дисплеев перестают работать спустя 3-4 года активной работы. Но эта проблема будет решена уже в ближайший год, ресурс увеличится минимум в два раза. Сегодня OLED-экраны прочно обосновались в портативных плеерах, а также начали вытеснять ЖК из мобильных телефонов и плееров. Массовое производство OLED-телевизоров и мониторов ожидается не раньше чем в 2010–2012 годах. **PG**

РЕКЛАМА – ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА

Поклонники известного мужского журнала Esquire были удивлены: в октябре часть тиража была оснащена встроенным дисплеем на основе электронных чернил. Этот тип дисплея не имеет ничего общего с рассматриваемым нами OLED, но сам факт применения дисплеев в печати крайне интересен. OLED куда больше подходит для этих целей: дисплеи цветные, способны воспроизводить видео высокого разрешения с приемлемой скоростью, а также – самое главное – способны изгибаться, не теряя своих качеств. Но использовать их в печатных средствах пока невозможно из-за высокой стоимости OLED-экранов. Впрочем, с учетом постепенного совершенствования технологии и увеличения рекламного бюджета прессы (а именно для рекламных целей в Esquire встроен экран) совсем скоро эксперимент может повториться.

С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ ТВОЙ ДЕНЬ?

ВСЕ САМОЕ НОВОЕ СЕГОДНЯ

Rambler
драйв твоего дня

Рамблер сегодня – это актуальная информация со всего интернета!
Бизнес, спорт, мода, развлечения... и все то, что интересует именно тебя. Чем бы ты ни увлекался, вместе с Рамблером ты будешь в курсе последних событий каждый день. Будь в теме, открой новый Рамблер.

www.rambler.ru

ТЕКСТ: КИРИЛЛ АВРОРИН

ATI Radeon HD 4670

О появлении недорогой новинки ATI было известно давно: ходили слухи, что она будет называться совсем иначе: Radeon HD 4760, однако, когда появились первые сэмплы, все вопросы отпали. Данная статья совмещает в себе первичный обзор Radeon HD 4670 с информацией о разгоне этой платы. К сожалению, в полной мере познакомиться с возможностями чипа ATI RV730 нам не удалось, но скорость в штатном режиме впечатляет.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	Foxconn Datalife ELA (Intel P45)
ПАМЯТЬ	2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
ЖЕСТКИЙ ДИСК	Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт
DVD-ПРИВОД	LG GSA-H62N
КОРПУС	GMC R2 TOAST
БП	Coolermaster 1000W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА	Microsoft Windows Vista Ultimate

РЕЗУЛЬТАТЫ

	ДО	ПОСЛЕ
ЧАСТОТА ЯДРА	750 МГц	810 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	1000 МГц	1050 МГц
ТЕМПЕРАТУРА	62 °C	70 °C
CRYSIS, HIGH DETAIL, 1280X1024	15.23 FPS	18.02 FPS
3DMARK'06, MARKS	8048	8345
3DMARK VANTAGE, MARKS	3215	3356
UNREAL 3, HIGH, 1280X1024	74 FPS	82 FPS

СПЕЦИФИКАЦИИ

НАИМЕНОВАНИЕ ЧИПА	ATI RV730
ЧАСТОТА ЧИПА	750 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	1000 (2000) МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	512 Мбайт GDDR3
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ	128 бит
МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ	2560x1600
ИНТЕРФЕЙС	PCI-Express 2.0
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА	55 нм

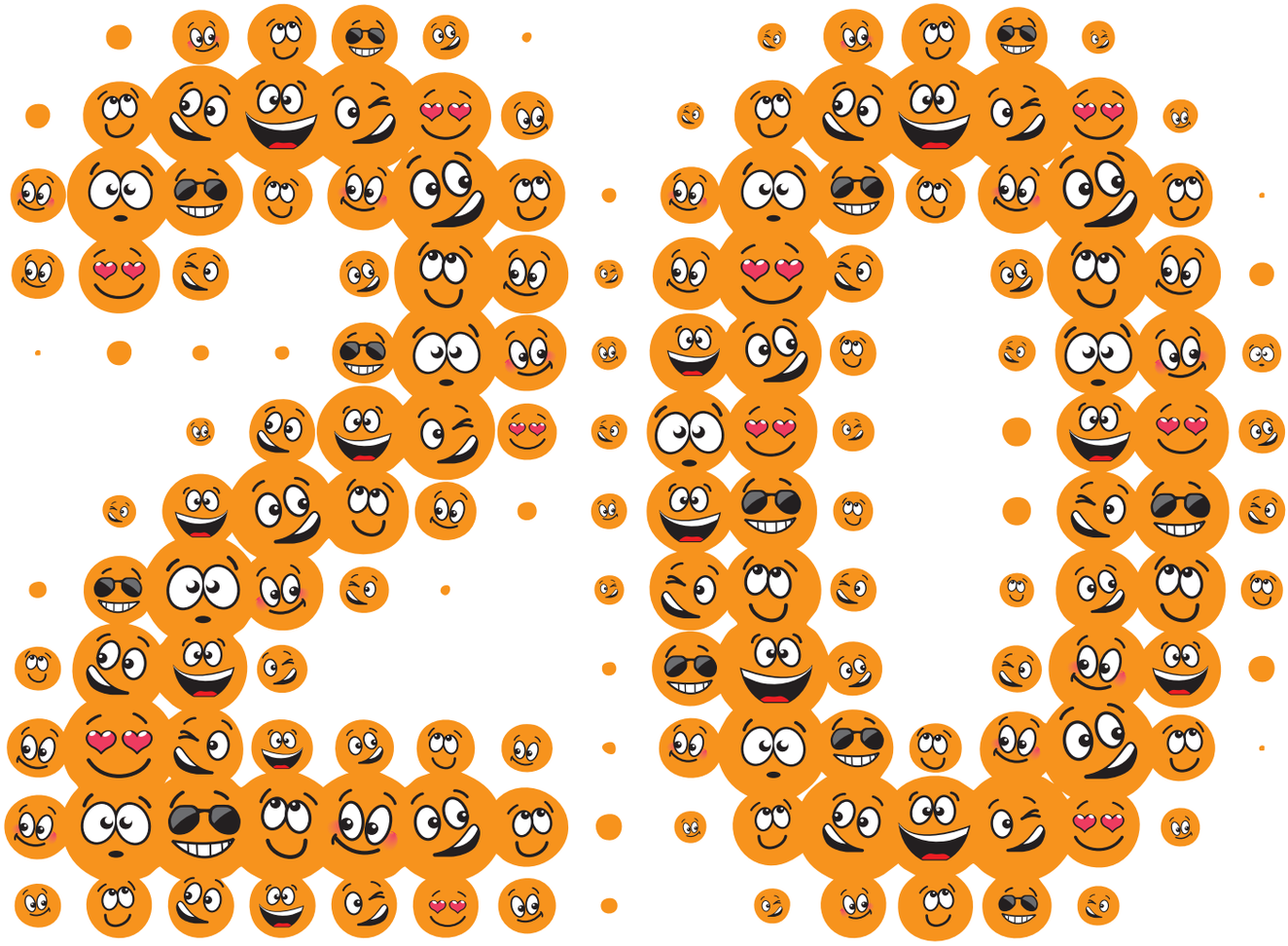
В общем и целом чипсет ATI RV730 можно назвать младшим братом ATI RV770, основой мощнейших Radeon HD 4850 и 4870. Он произведен по тому же техническому процессу, работает на очень высокой частоте и оснащен в целом неплохой памятью. Но, конечно, на него наложены существенные ограничения. Первое – шина памяти урезана с 256 до совсем скромных 128 бит, что соответствует характеристикам продуктов NVIDIA этого же ценового диапазона. Второе отличие – уменьшено количество потоковых процессоров. Их здесь всего 320, а у Radeon HD 4850 насчитывается 800. Количество текстурных блоков также заметно ниже: 8 против 40 соответственно. Ограничения наложены значительные, но и розничная цена крайне интересна: в продаже ожидаются платы стоимостью примерно $80. Это сильный удар по позициям NVIDIA, ответить на который можно только значительно менее производительным GeForce 9500 GT.

Внешне новый Radeon HD 4670 выглядит, как и многие бюджетные платы: небольшая по размеру печатная карта и, казалось бы, небольшая и малоэффективная система охлаждения. Однако в реальности Radeon HD 4670 охлаждается мини-турбиной, схожей по принципу действия с теми, что устанавливаются на топовые модели видеокарт. Чипы памяти и процессор закрывает средних размеров цельномедный радиатор, на который установлен компактный кулер. Сверху систему охлаждения прикрывает теплопроводный пластиковый корпус. Горячий воздух выдувается не в нижнюю часть системного блока, а вдоль боковой стенки. В первую очередь это позволит собрать стабильную CrossFire-систему (а Radeon HD 4670 поддерживает этот режим работы!), установив дополнительные видеокарты и не подвергнув их излишнему перегреву.

Мы не надеялись на особо успешный разгон платы: процессор ATI Radeon HD 4670 и так трудится на достаточно высокой частоте, а чипы памяти Hynix с временем выборки 1 нс оптимизированы для работы на скорости 1000 МГц, на которой они и работают в стандартном режиме. К сожалению, проблема пришла совсем не с той стороны, с которой ее ждали. На момент написания этих строк были доступны только сэмплы ATI Radeon HD 4670, а также бета-версия драйверов Catalyst. Драйверы работали из рук вон плохо: попытка сколько-нибудь серьезного разгона приводила к зависанию системы, синему экрану, многие стресс-тесты (например, встроенный в утилиту Power Strip бенчмарк) не проходили даже на стандартных частотах. При установке пакета драйверов также вылетали неприятные ошибки. Официальная последняя доступная версия, разумеется, на тот момент новые платы не поддерживала. Так или иначе, сохранив частоты на уровне 810 и 1050 МГц и не прогнав стресс-тесты, мы запустили наш стандартный пакет программ – 3DMark'06, Crysis GPU Test и Unreal Tournament 3. Плата показала отличные результаты относительно своей цены и ближайших конкурентов (того же NVIDIA GeForce 9500 GT), получила некоторое преимущество при том небольшом разгоне, которого нам удалось добиться, но выжать весь потенциал ATI RV730, к сожалению, помешала неудачная сборка тестовых драйверов.

ATI Radeon HD 4670 – это удар по рынку недорогих видеоплат. Хочется говорить словами рекламных роликов: всего за 80 долларов приемлемая скорость в современных играх! Несмотря на высокие частоты, у платы есть способности к разгону, который легко прибавит десяток процентов в чистых FPS. Чуть позже, когда выйдет официальный релиз драйверов, мы обязательно вернемся к теме тестирования ATI Radeon HD 4670, сравнив его с конкурентами, а также со старшими по рангу видеоплатами ATI. **PG**

НАС



50 МИЛЛИОНОВ

И ЭТО НЕ ПРЕДЕЛ!

одноклассники.ru

Лауреат Национальной премии РФ за вклад в развитие российского сегмента сети Интернет 2006, 2007

ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Моддинг

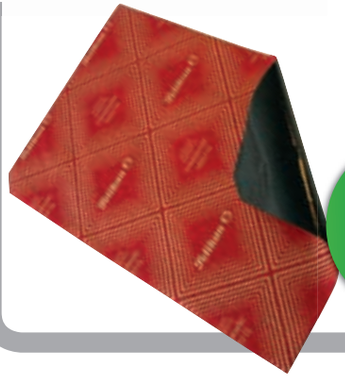
Моддинг – как ремонт старых автомобилей. Сколько ни делай – все равно есть широкий простор для новых модификаций. В очередной раз мы рассказываем о наиболее интересных товарах из сферы высокотехнологичного искусства – эстетического и функционального усовершенствования компьютера и своего рабочего места.

$15

МАТЕРИАЛ	Металл
ОБЩАЯ ДЛИНА ВИНТА	50 мм
ДИАМЕТР ГОЛОВКИ	44 мм
КОМПЛЕКТ	4 штуки

DEATH SCREW

Всегда нужно помнить, что самые мелкие детали обычно выдают незаконченную работу любого моддера. Именно в мелких деталях ощущается продуманность решения, внимание ко всем подробностям в оформлении. Одной из таких деталей являются винты, которыми крепятся стенки корпуса. Следует отметить, что типичные винтики с накатанной головкой (еще их называют барашками) делают такие компании, как Sunbeam, Revoltec, и еще многие другие. Бывают они всевозможных форм и расцветок, так что каждый найдет себе винтик по вкусу. В частности, можно найти совсем необычные винты, как, например, готичные Death Screw. Головки выполнены в форме смерти с косой – чем не деталь для корпуса в стиле собора Парижской Богоматери?

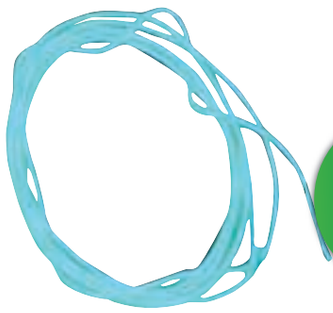


$15

КОЛИЧЕСТВО ЛИСТОВ	10
ФОРМ-ФАКТОР	A4
ФАКТИЧЕСКИЙ РАЗМЕР ЛИСТА	21x29.7 мм
ПОДДЕРЖКА ПОВЕРХНОСТНОЙ ПЕЧАТИ	Есть

PELICAN PLENTYCOPY 200H

Все мы с детства помним замечательную вещь – копировальную бумагу. Ее функцию выполняют карбоновые листы, которые мы рекомендуем использовать при гравировке. Берем лист плексигласа или металла и прикладываем к нему лист карбоновой бумаги, на котором предварительно распечатали нужный рисунок. Обводим контур обычным карандашом, и на поверхности появляется нужный рисунок. Дальше остается только работать дремелем со специальной насадкой. Стоит учесть, что для разных материалов следует выдерживать разную глубину проникновения в связи с различными прочностью и гибкостью тех или иных поверхностей. Для алюминия или стали советуем насадки Dremel 7103, 7105 или 7134. Для акрила подойдут 105, 106 или 107.

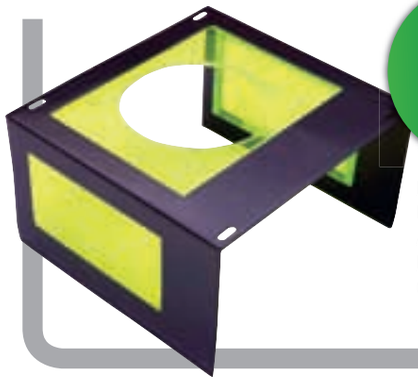


$18

ДЛИНА ШНУРА	2.5 м
НОМИНАЛЬНОЕ НАПРЯЖЕНИЕ	12 В
ДИАМЕТР ШНУРА	2.3 мм
ВЫХОДНАЯ ЧАСТОТА ИНВЕРТОРА	2.72–3.82 кГц

REVOLTEC NEONSTRING

Классический элемент моддингового оформления – неоновый шнур. В продаже можно найти большое количество вариаций на эту тему. Любая длина, любой цвет. Главное, чтобы кабель отвечал твоему внутреннему представлению относительно того, как должно выглядеть то, что украшается. Многие используют кабель не только в оформлении автомобилей, но и для создания надписей в помещениях, а также в автомобильном тюнинге. Протянуть кабель можно где угодно – главное, чтобы толщина и длина были подходящие. Наиболее популярный мод – протяжка по контуру клавиатуры, непосредственно под кнопками. Ничего сложного тут нет. В Сети можно найти большое количество инструкций по организации такой подсветки. Главное в этом деле – не переборщить.



$20

РАЗМЕРЫ БЛОКА ПИТАНИЯ	140x150x83.5 мм
РАЗМЕРЫ БОКОВОГО АКРИЛОВОГО ОКНА	89.6x47.6 мм
РАЗМЕРЫ ВЕРХНЕГО ОКНА	119.6x89.6 мм
ОТВЕРСТИЕ ДЛЯ ВЕНТИЛЯТОРА	80-миллиметровый форм-фактор

AEROCOOL ACRYSHIELD

Это достаточно интересный продукт от компании Aerocool. Фактически мы говорим о крышке для стандартных блоков питания типа ATX. Такой мод интересен тем, что не требует от пользователя больших усилий и дает максимум эффекта. Блок питания зачастую остается без внимания моддера. Крышка Aerocool AcryShield устанавливается вместо обыкновенной заглушки. У пользователя есть возможность поставить в процессе собственный вентилятор. Акриловые стенки позволяют не только акцентировать внимание на аппаратной начинке БП, но и светиться ярким цветом в лучах неоновых ламп. Тем не менее перед установкой лучше измерить свой блок питания и понять, подойдет ли той или иной модели Aerocool AcryShield.

ХАКЕРСКИЕ АТАКИ ГОСПОРТАЛОВ ГРУЗИИ СТР. 66

ЖУРНАЛ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ

ХАКЕР

ОКТЯБРЬ 10 (118) 2008

www.xakep.ru

ТРЮКИ С WMI

ПИШЕМ СКРИПТЫ ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ WINDOWS СТР. 30

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100063 08010

7 ТУЛЗ С ДЕФКОНА
САМЫЕ ГРОМКИЕ РЕЛИЗЫ DEFCON 16
СТР. 40

ОСЕННИЙ СБОР ДЫР В IE
СВЕЖИЕ БАГИ ЭКСПЛОРЕРА
СТР. 56

GOOGLE CHROME
НОВЫЙ БРАУЗЕР ОТ GOOGLE СНАРУЖИ И ИЗНУТРИ
СТР. 24

НАУЧНЫЙ БРУТФОРС
ERLANG: ЯЗЫК ДЛЯ КОДИНГА GRID-СИСТЕМ
СТР. 110

ТОТАЛЬНАЯ СЛЕЖКА
NAGIOS: СИСТЕМА МОНИТОРИНГА СИСТЕМ И СЕТЕЙ
СТР. 136

ТРУБА ДЛЯ РЕТРОГРАДА
ДЕЛАЕМ ПАНКОВСКИЙ СОТОВЫЙ ТЕЛЕФОН
СТР. 122

В ПРОДАЖЕ С 20 СЕНТЯБРЯ!

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера на Window Vista. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода издания в продажу, поэтому наши цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8600 (3.3 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$344
Материнская плата: ASUS Rampage Extreme (Intel X48, 4 DDR-III, CrossFire, 24+4(8))	$448
Оперативная память: OCZ 2*2 Гбайт DDR-III PC-12800 7-7-7-24 (OCZ3X16004GK)	$262
Видеосистема: Zotac GeForce GTX 280 1 Гбайт	$521
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 640 Гбайт SATA-II (ST3640323AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$186
CD-привод: Optiarc BC-5100S SATA 8x&5x&12(R9 4)x/6x&12(R9 4)x/6x/12x&24x/24x/32x	$146
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty Profess1onal Series PCI, 64Mb	$192
Итого:	$2049

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 527 BT

3DMark Vantage, Performance	8453
3DMark'06 Default Settings	15140
Crysis, GPU Test, 1280x1024	42
UT 3, 1280x1024	103

Процессор остался прежним. Ставить четырехъядерные модификации для игр не имеет смысла. Под него выбираем новинку ASUS Rampage Extreme на чипсете от Intel и с поддержкой DDR-3. К ней еще более быструю память. Увеличим также объем RAID-массива.

AMD

Процессор: AMD Phenom X4 9950 BOX Black Edition (2.6 ГГц, 4000 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$260
Материнская плата: ASUS M3A79-T Deluxe (nForce790FX, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$216
Оперативная память: Corsair 2*2 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (TWIN2X4096-8500C5D)	$144
Видеосистема: ATI RADEON HD4870X2 2 Гбайт	$646
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 640 Гбайт SATA-II (ST3640323AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$186
CD-привод: Optiarc BC-5100S SATA 8x&5x&12(R9 4)x/6x&12(R9 4)x/6x/12x&24x/24x/32x	$146
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty Profess1onal Series PCI, 64Mb	$192
Итого:	$1740

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 921 BT

3DMark Vantage, Performance	8143
3DMark'06 Default Settings	14312
Crysis, GPU Test, 1280x1024	38
UT 3, 1280x1024	112

Основная проблема платформы AM2+ – переход на DDR-II. Найти быструю память этого формата становится все сложнее. Да и именно это серьезно ограничивает возможности системы в целом.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8500 (3.16 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$211
Материнская плата: GigaByte GA-EP45T-DS3 (P45, 4 DDR-III, CrossFire, 24+4(8) pin)	$146
Оперативная память: Corsair 2*1 Гбайт DDR-III PC-12800 7-7-7-20 (TWIN3X2048-1600C7DHX)	$187
Видеосистема: Palit Radeon HD 4850 512 Мбайт GDDR3	$195
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.11 1 Тбайт SATA-II (31000340AS) 32 Мбайт 7200	$159
CD-привод: ASUS DRW-20B1ST SATA 12x&20(R9 12)x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$30
Звук: Creative XtremeAudio	$42
Итого:	$970

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 455 BT

3DMark Vantage, Performance	7807
3DMark'06 Default Settings	13013
Crysis, GPU Test, 1280x1024	29
UT 3, 1280x1024	89

Переводить среднюю конфигурацию на память DDR-III целесообразно. Из нововведений отметим модификацию платы от GigaByte. У нее нет одного гигабитного сетевого разъема Ethernet, за счет чего розничная стоимость оказалась несколько ниже.

AMD

Процессор: AMD Phenom X4 9650 (2.3 ГГц, 3600 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$196
Материнская плата: ASUS M3A32-MVP Deluxe (AMD 790FX, 4 DDR-II, 24+4 (8) pin)	$189
Оперативная память: Corsair 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (TWIN2X2048-8500C5DF)	$111
Видеосистема: Palit Radeon HD 4850 512 Мбайт GDDR3	$195
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.11 1 Тбайт SATA-II (31000340AS) 32 Мбайт 7200	$159
CD-привод: ASUS DRW-20B1ST SATA 12x&20(R9 12)x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$30
Звук: Creative XtremeAudio	$42
Итого:	$922

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 696 BT

3DMark Vantage, Performance	7024
3DMark'06 Default Settings	11792
Crysis, GPU Test, 1280x1024	27
UT 3, 1280x1024	80

Цены на комплектующие невысоки, но собирать среднюю конфигурацию на AM2+ сейчас невыгодно. При сравнимой стоимости компьютер Intel демонстрирует значительно большую производительность.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 2 Мбайт L2, ядро Conroe, LGA775)	$135
Материнская плата: GigaByte GA-EP35-DS3L (P35, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$90
Оперативная память: Corsair 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (TWIN2X2048-8500C5DF)	$111
Видеосистема: Gigabyte GV-N98TZL-512H (GeForce 9800 GT) 512 Мбайт GDDR3	$190
Дисковая подсистема: Samsung 750 Гбайт SATA-II (HD753LJ) 32 Мбайт 7200 об/мин	$115
CD-привод: LITE-ON LH-20A1L SATA 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/24x/48x	$25
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$691

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 431 BT

3DMark Vantage, Performance	6905
3DMark'06 Default Settings	11492
Crysis, GPU Test, 1280x1024	20
UT 3, 1280x1024	78

Бюджетный компьютер остался фактически прежним. Ощущаются проблемы с DDR-II. Именно из-за этого немного выросла стоимость конфигурации. В остальном изменений нет.

AMD

Процессор: AMD Phenom X3 8650 BOX (2.3 ГГц, 3600 МГц FSB, 3x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Toliman, Socket AM2/AM2+)	$135
Материнская плата: GigaByte GA-MA74GM-S2 (AMD 740G, 2 DDR-II, 24+4 pin)	$63
Оперативная память: Corsair 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (TWIN2X2048-8500C5DF)	$111
Видеосистема: Palit Radeon HD 4850 512 Мбайт GDDR3	$195
Дисковая подсистема: Samsung 750 Гбайт SATA-II (HD753LJ) 32 Мбайт 7200 об/мин	$115
CD-привод: LITE-ON LH-20A1L SATA 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/24x/48x	$25
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$669

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 495 BT

3DMark Vantage, Performance	6803
3DMark'06 Default Settings	11955
Crysis, GPU Test, 1280x1024	25
UT 3, 1280x1024	76

Аналогичная ситуация. Компьютер весьма перспективен для апгрейда, но сейчас вырос в цене и демонстрирует не слишком привлекательную производительность.

Все цены указаны по состоянию на 14 октября 2008 года

100%

хоккея

ALHOCKEY.RU

ВЕСЬ ХОККЕЙ.RU

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

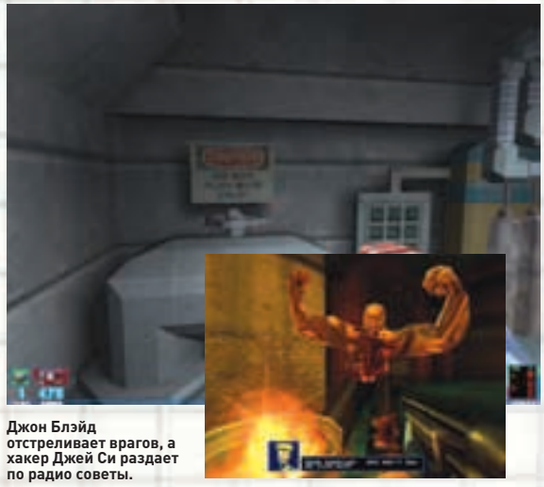
КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В НОЯБРЕ

SIN

ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
РАЗРАБОТЧИК
Ritual Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
12 ноября 1998 года

За 20 месяцев Ritual Entertainment создала очень крепкий FPS. Если учесть тот факт, что Ричард «Levelord» Грей (Richard Gray) и Ко получили доступ к программному коду движка Quake 2 только в декабре 1997 года, то срок сокращается почти вдвое. Из-за спешки разработчики не успели выловить огромное количество багов, так что советуем тебе играть только в пропатченный вариант.
Коротко о сюжете. 2037 год, США, город Фрипорт. Глава могущественной корпорации SinTek грудастая брюнетка Элексис Синклер вывела мощное химическое вещество, превращающее обычных людей в послушных мутантов. По улицам прокатилась волна преступлений. За расследование взялся глава HardCorps (местный аналог прокуратуры, полиции и ОМОНа в одном флаконе) полковник Джон Блэйд. В перерывах между перестрелками герой может озадачить уцелевший компьютер парой-тройкой DOS-команд или опустить найденный в фонтане четвертак в висящий на стене телефон, набрать номер и услышать с другого конца провода поток брани.



Джон Блэйд отстреливает врагов, а хакер Джей Си раздает по радио советы.

AGE OF WONDERS

ДЕВЯТЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Gathering of Developers
РАЗРАБОТЧИК
Triumph Studios и Epic Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
11 ноября 1999 года

Нет, мы не ошиблись – Epic Games участвовала в создании фэнтезийной пошаговой стратегии. В 1997 году молодая голландская компания Triumph Studios обратилась за помощью к более опытным заокеанским коллегам. Да, Марк Рейн (Mark Rein) и Джей Уилбур (Jay Wilbur) выступили в скромной роли консультантов, но факт остается фактом: в послужном списке прославленной американской компании Age of Wonders занимает почетное место наравне с Jazz Jackrabbit, Unreal, Unreal Tournament и Gears of War.
Авторы взяли все лучшее из трех столпов жанра (Master of Magic, Warlords, Heroes of Might & Magic) и добавили свои идеи. Игра состоит из двух одиночных кампаний: одна за светлых эльфов, другая – за темных. Всего в Age of Wonders представлено 12 рас. Условно их можно разделить на три группы: кибальчишей, плохишей и нейтральных. В первую вошли светлые эльфы, гномы, хоббиты и благородные люди. Во вторую – темные эльфы, орки, гоблины и нежить. В третью – люди, азроки, фростлинги и люди-ящерицы.

Спецэффекты во всей своей красе.

TOM CLANCY'S GHOST RECON

СЕМЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Tactical Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Ubi Soft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Red Storm Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
13 ноября 2001 года

В своих играх Том Клэнси (Tom Clancy) обожает давать прогнозы на ближайшее будущее. В Rainbow Six он предсказал рост уровня международного терроризма, а в Splinter Cell – смену власти в Грузии. Не спеши записывать американского писателя в провидцы.
События Ghost Recon разворачиваются в 2008 году. На президентских выборах в России побеждает кандидат от ультранационалистов. Новый глава государства решает насильственным путем восстановить СССР. За короткий срок наша армия захватывает Украину, Белоруссию и Казахстан. Следующий шаг – ввод войск на территорию Грузии. В ответ США отправляет на Кавказ специальное подразделение «Призраки». Первая, апрельская, миссия проходит на территории Южной Осетии, последняя, ноябрьская, – на улицах полуразрушенной Москвы. Вот такая фантастическая история.
Авторы взяли за основу геймплей Rainbow Six. Специализация бойцов, возня с экипировкой, тщательное планирование операций и реалистичные баллистика с физикой повреждений остались на месте.

Снайпер прикрывает подход к зданию.

ИгроМир

КРУПНЕЙШАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА

www.igromir-expo.ru

7-9 ноября 2008

МОСКВА, ВВЦ, ПАВИЛЬОН 57

СПОНСОРЫ:

1С ФИРМА «1С»

Akella

Бука

NIVAL

Русс Бит-М

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ МЕДИА-ПАРТНЕР

СТРАНА ИГР

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ СПОНСОР

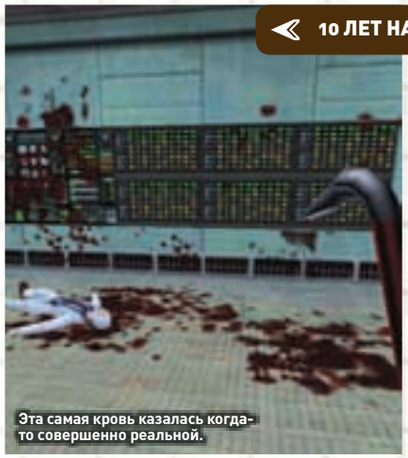
ТЕХНО МИР

ЗАКАЗ И ДОСТАВКА БИЛЕТОВ

Biletmarket.RU 739·55·99

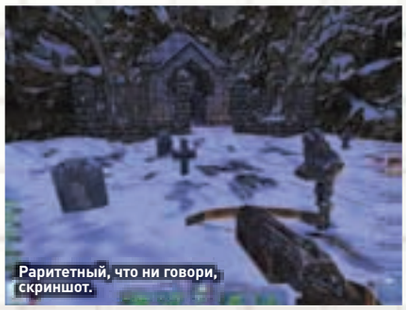
БИЛЕТЫ БЕЗ НАЦЕНКИ

CONCERT.RU 644 2222


Эта самая кровь казалась когда-то совершенно реальной.

HALF-LIFE С НАМИ

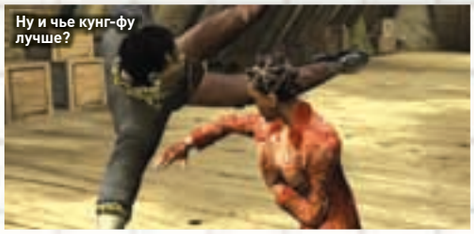
10 ноября шутер Half-Life отправился на «золото» – мастер-диск игры повезли на заводы. Игры ждали с огромным нетерпением – спасибо популярной демке, появившейся за два месяца до релиза. Когда же Half-Life вышла, игровая пресса не находила слов для описания своего восторга. Рецензенты ставили шутеру исключительно девятки и десятки. Геймеры пребывали в экзальтации. Кроме тех, кто, купив игры, не обнаружил в коробке CD Key, – заводской брак. Кроме того, у геймеров были проблемы с мультиплеером – некоторые легально купленные диски система защиты почему-то принимала за пиратские.


Раритетный, что ни говори, скриншот.

DAIKATANA НЕКОМУ ДЕЛАТЬ

Из компании ION Storm, основанной Джоном Ромеро (John Romero), был совершен массовый побег. Мекку разработчиков покинула дюжина профессионалов, трудившихся над шутером Daikatana и ролевкой Anachronox. Беглецы основали собственную студию Third Law Interactive и быстренько подписали контракт с издательством Gathering of Developers на создание шутера KISS: Psycho Circus. Ромеро тут же наврал прессе, что не держит зла на уволившихся, поскольку его FPS столетия Daikatana практически готова. Ну да! С той поры игра еще трижды меняла дату релиза и вышла лишь в апреле 2000 года.

ATARI ДОБИВАЕТ MICROPROSE


Ну и чье кунг-фу лучше?

Удар в солнечное сплетенье. Ых! Как говорят в комиксах.

Судьбу издательства Atari трудно назвать удачной. Однако в конце 2003 года дела компании шли весьма неплохо. Экшен Enter the Matrix купили 4 миллиона фэнов Нео, отлично продавались игры по лицензиям Dragonball Z и Dungeons & Dragons. Бухгалтеры Atari поздравили руководство лавочки с прибылью в 2 миллиона евро (это за полгода) и посмеялись над коллегами из Ubisoft, которые как раз несли убытки и с грустью наблюдали за падением курса акций. Ну и кто смеется теперь?!

Несмотря на финансовые успехи, экономить в Atari тоже умели. 5 ноября компания закрыла свой офис в городе Хант Вэлли, штат Мэриленд. Для непосвященных поясним: до 2001 года эта студия носила гордое имя MicroProse. Компанию в начале 80-х создал Сид Мейер (Sid Meier), а прославилась она легендарными Civilization, Railroad Tycoon и Pirates!

РЕЛИЗ FAR CRY ЗАДЕРЖАН

В ноябре 2003 года ребята из студии Crytek были вовсе не гуру, а обыкновенными новичками из Германии.

На них надеялись, но не более. Дебютный проект студии – шутер Far Cry должен был появиться на прилавках в конце года, но, увы, немцы не успели. Издатель (Ubisoft) вздохнул и с грустью сообщил о переносе релиза на первый квартал 2004-го. Чтобы хоть как-то подсластить пилюлю, расстроенным фэнам рассказали, какие классные ребята присоединились к команде Crytek. Немцам стал помогать известный дизайнер уровней Крис Оти (Chris Auty), участвовавший в работе над такими проектами, как Day of Defeat и James Bond 007: Nightfire. Оти также создал популярные карты Inferno и Aztec для Counter Strike. Ну а помогать Crytek с мультиплеером вызвался Ричард Цао (Richard Tsao), продюсер Dungeon Siege и MechWarrior 4.

Квадратные бицепсы – это годы тренировок?

5 ЛЕТ ПОД ВЛАСТЬЮ THE SIMS

Давненько мы не смотрели игровые чарты пятилетней давности. Что ж, пора исправлять недоразумение. Итак, перед вами десятка самых популярных в США в ноябре 2003 года игр.

1. The Sims: Makin' Magic (Electronic Arts)
2. Call of Duty (Activision)
3. The Sims Double Deluxe (Electronic Arts)
4. Lord of the Rings: Return of the King (Electronic Arts)
5. Age of Mythology (Microsoft)
6. Halo: Combat Evolved (Microsoft)
7. Zoo Tycoon: Complete Collection (Microsoft)
8. Finding Nemo (THQ)
9. Civilization 3: Conquests (Atari)
10. Final Fantasy 11 (Square Enix USA)

Комментарии по большому счету излишни. The Sims рулит, Call of Duty наступает (боссы Activision рады, что не прогадали с покупкой студии Infinity Ward), Halo наконец-то портировали на PC, а онлайновая «Финалка» скромно дебютирует. Ну а дети ищут Немо.

Игра, завоевавшая умы миллионов.

мой мир@mail.ru

национальная социальная сеть

Мой Мир@Mail.Ru - национальная социальная сеть, где зарегистрированы буквально все: друзья, знакомые, учителя, коллеги, директора банков, политики, музыканты и другие знаменитые люди. Согласно исследованию, все люди на Земле связаны в среднем через 6 рукопожатий. Зарегистрируйся в «Моем Мире» и узнай, с кем ты связан через своих друзей! Проверь, может быть, у тебя получится найти выход на декана своего факультета или кто-то сможет порекомендовать тебя известному продюсеру. Дружи, знакомься, используй свои связи ;)

Нас 25 миллионов. Найди своих!

mir.mail.ru

Увы, не все анонсированные игры благополучно доживают до релиза. Порой возьмешь какой-нибудь многообещающий проект на заметку, а через несколько месяцев узнаешь о его закрытии. За последние 10 лет набралось больше сотни таких «мертвецов». Именно им и посвящена новая рубрика «Могильник». Правила довольно просты: первая страница достается наиболее перспективной разработке, вторая – трем менее заметным творениям. Впрочем, возможны изменения. Не стесняйся высказывать свое мнение на форуме нашего журнала на сайте www.gameland.ru.

THE FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
The 3DO Company
РАЗРАБОТЧИК
The 3DO Company
ДАТА АНОНСА
2002 год
ДАТА ЗАКРЫТИЯ
2004 год

В 2002 году дела у The 3DO Company шли не самым лучшим образом. Новые части сериалов Might and Magic и Heroes of Might and Magic разошлись довольно скромным тиражом. Не стала хитом и Army Men RTS. Неожиданно для всех терпящее убытки издательство анонсировало The Four Horsemen of the Apocalypse. Казалось бы, что тут необычного? Подумаешь, объявили о начале работ над новым экшеном, всего-то. Не скажи. Во-первых, сценаристы написали сюжет по мотивам откровений святого Апостола Иоанна Богослова. Во-вторых, это была единственная игра с рейтингом M (только для лиц, достигших 17 лет) за всю многолетнюю историю существования компании. В-третьих, бюджет проекта составил 8 миллионов долларов.

БОЕВОЙ АНГЕЛ

Почетная обязанность спасителя Земли досталась падшему ангелу Абаддону. Видимо, лучшего кандидата на роль борца с четырьмя всадниками апокалипсиса (Чума, Война, Голод и Смерть) под предводительством Сатаны на небесах не нашлось. По мере развития событий главному герою помогали трое людей: 18-летняя проститутка Джесси Хорнер, сенатор-взяточник Андерсон Скотт и приговоренный за убийство 19 человек к казни на электрическом стуле маньяк по имени Джимми Рэй Флинт.
Каждый персонаж обладал каким-нибудь уникальным навыком. Так, ночная бабочка быстро залечивала раны, народный избранник переманивал врагов на свою сторону, а серийный убийца запросто определял местоположение противника. Абаддону были доступны более 20 комбоударов с применением различных видов холодного оружия. А еще он мог воспользоваться спецприемом под названием «гнев божий». По своей сути спецприем напоминал знаменитый bullet time из Max Payne: движения противников замедлялись, в то время как главный герой продолжал бить, рубить и стрелять с той же скоростью, что и раньше.
Свои особенности были и у всадников. Война походил на помесь Терминатора с садовником. Вместо одной руки у железного здоровяка был пулемет, другой – ножницы. Голод больше всего напоминал мутировавшую собаку с огромной пастью. Вместо скелета в черном плаще с косой в руках дизайнеры нарисовали играющего мускулами качка с косой и шипами по всему телу. Чума представала в двух образах: мерзкая болотная тварь, заражающая всех встречных целым букетом заболеваний, и сексапильная девушка с оставляющими кровавый след волосами. Два воплощения было и у Сатаны. Первое – привычный черт с двумя рогами. Второе – юный соблазнитель с невинным выражением лица.

ЗВЕЗДНЫЙ СОСТАВ

К работе над игрой привлекли целый ряд знаменитостей. Арт-отдел возглавил Саймон Бизли (Simon Bisley). Английский художник прославился своими рисунками для серии комиксов Judge Dredd, Teenage Mutant Ninja Turtles, Batman и полнометражного мультфильма Heavy Metal 2000. Процесс создания разношерстных монстров курировал один из лучших голливудских специалистов по визуальным и техническим эффектам Стэнли Винстон (Stanley Winston). На перечисление всех работ мастера уйдет оставшееся место на странице, поэтому ограничимся самыми громкими хитами: «Нечто», все три части «Терминатора», «Чужие», «Хищник», «Бэтмен возвращается», «Парк юрского периода». В создании замысловатых комбоударов и записи motion capture участвовала Smashcut Action Team. Каскадеры занимались постановкой боевых сцен в «Вороне», «Бойцовском клубе» и трилогии «Матрица».
Абаддона озвучивал Лэнс Хенриксен (Lance Henriksen). Наверняка ты помнишь его по роли андроида Бишопа в «Чужих» и «Чужом 3», а также по фильмам «Близкие контакты третьей степени», «Терминатор», «Красавчик Джонни», «Трудная мишень», «Цвет ночи», «Быстрый и мертвый», «Мертвец» и «Чужой против хищника». Сатана говорил голосом Тима Карри (Tim Curry). В послужном списке актера 185 картин. Наибольшего успеха из них добились «Кинси», «Три мушкетера», первая часть «Заряженного оружия», «Очень страшное кино 2» и телесериал «Лексс». Роль Чумы исполнила Трейси Лордс (Traci Lords). Примерно половину фильмографии актрисы занимает так называемое «кино для взрослых». Из оставшихся можно выделить лишь первую часть «Блэйда».

НЕ ДОСКАКАЛИ

28 мая 2003 года The 3DO Company объявила себя банкротом. Увы, ни одно крупное издательство не решилось вкладывать деньги в завершение кровавого экшена, а скоро и разработчики разбежались.

CALL OF CTHULHU: DESTINY'S END

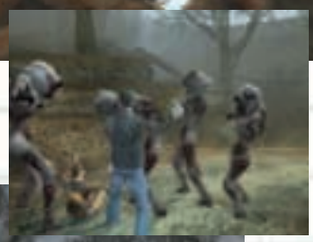
ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Hip Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Headfirst Productions
ДАТА АНОНСА
2005 год
ДАТА ЗАКРЫТИЯ
2006 год

Call of Cthulhu: Destiny's End анонсировали 13 мая 2005 года. Спустя пять дней видеоролик с небольшими боевыми эпизодами из игры предстал на суд посетителей выставки E3.

События разворачивались в наши дни на побережье Новой Англии, в знаменитом Иннсмауте (штат Массачусетс). Влюбленные друг в друга студенты Мискатоникского университета Джейк и Эмили непонятно зачем решили прокатиться до разрушенного 80 лет назад портового городка. По законам жанра автомобиль сломался, и парочке пришлось идти через покрытый густой пеленой тумана старый лес. Разумеется, ничем хорошим пешая прогулка не закончилась. Сначала герои нашли человеческие останки, потом наткнулись на злобных существ под предводительством пробудившегося после долгого сна зеленокожего чудовища Ктулху.

Геймплей Call of Cthulhu: Destiny's End затачивался под кооперативное прохождение. В одиночном режиме игрок всегда мог переключиться с одного героя на другого. Джейк здорово стрелял из кольта 45-го калибра, лихо махал стальными прутьями, обрезками труб и дубинками. Но стоило ему удалиться от своей возлюбленной на почтительное расстояние, как у него тут же начинались нестерпимые головные боли. Хрупкая Эмили обладала уникальной способностью быстро заживлять раны, а еще умела метать в противников сгустки энергии и проникать в труднодоступные места. Если девушка оставалась одна, то ее мучили галлюцинации и приступы клаустрофобии. В общем, суть игры заключалась в том, чтобы голубки крепко держались друг за друга.

Как видишь, в перспективе вырисовался довольно интересный проект. Но, увы, разработчики не смогли довести начатое дело до конца. 12 июля 2005 года руководители Hip Interactive официально объявили о прекращении всяких финансовых операций и начали процедуру банкротства. Поиски Headfirst Productions нового издателя завершились неудачей – 31 марта 2006 года компания объявила о своем закрытии.



Раззудись, плечо, размахнись, рука...

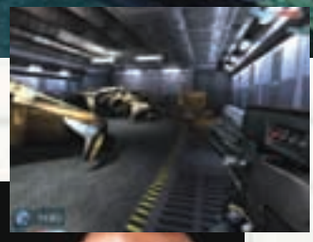
STAR ANCESTOR

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Отсутствовал
РАЗРАБОТЧИК
OBRAZ Studio
ДАТА АНОНСА
2003 год
ДАТА ЗАКРЫТИЯ
2005 год

Вопреки прогнозам фантастов в XXIII столетии земляне жили в мире и спокойствии, постепенно осваивая соседние планеты. Во время очередного путешествия к крупнейшему из спутников Сатурна Титану пилоты грузового корабля обнаружили портал, позволяющий совершать гиперпространственные прыжки за пределы Солнечной системы. Правительство быстренько организовало из двух боевых кораблей и одной научной станции экспедицию под названием «Новая эра». В ее состав вошли пять ученых и 82 спецназовца. Командование операцией поручили русскому офицеру – полковнику Иванову.

Корабли оказались на краю Вселенной, в так называемой системе тройной звезды. В качестве места для «парковки» была выбрана планета с наибольшим содержанием кислорода. Группа из 12 бойцов под командованием главного героя лейтенанта Корентина Деметрио отправилась изучать местную флору и фауну. Остальные занялись обустройством базы. Спустя час поступило сообщение о нападении инопланетян на базу. Иванов приказал разведчикам немедленно вернуться на оставшиеся на орбите корабли и сообщить в штаб о начале межгалактической войны.

Авторы планировали совместить в Star Ancestor сразу три жанра: шутер от первого лица (взаимодействие с напарниками осуществлялось с помощью набора команд), адвенчуру (нелинейное развитие сюжета в комплекте) и космический симулятор (сражения целых флотилий и сумасшедшие полеты через астероидные поля). Игра создавалась на базе OZOS (ObraZ Operational System). Разработчики уверяли, что доморощенный движок настолько силен, что в состоянии нарисовать в одном кадре более миллиона растений. Правда это или нет, неизвестно, но по меркам 2003 года видео и скриншоты были чудо как хороши. Особо впечатляюще смотрелась модель темнокожего мужчины с переговорным устройством. Столь высокой детализацией персонажей не могут похвастаться даже многие современные игры. До сих пор непонятно, что же случилось с амбициозным проектом. На официальном сайте OBRAZ Studio удалены все упоминания о Star Ancestor. Посетителям предлагают скачать странный ролик, в котором рекламируются нынешние услуги компании: создание трехмерных ландшафтов и короткометражных мультфильмов в духе ранней Pixar.



Внутри космического корабля.

ПРАВДА ЛИ, ЧТО UNREAL TOURNAMENT 3 УЛУЧШАЕТ ЗРЕНИЕ, И ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ОЧЕНЬ ЛЮБИШЬ ЛАРУ КРОФТ?

Всем привет!
Знаете, что я больше всего не люблю в людях? Глупость и неумение быть терпимым. Если кто не понял, я про толерантность, а не про способность игнорировать позывы мочевого пузыря, когда поблизости нет туалета. И мне очень неприятно читать, как на форуме Правильного выступают агрессивно настроенные противники рубрики X-Files. «Немедленно уберите эту гадость!», «Вы что, сдурели?!», «У нас журнал про компьютерные игры, а не про Xbox». Приходят и письма аналогичного содержания. Господа, ну что за детский сад?! Излишняя экзальтированность «тру писи-геймеров» наводит на мысль, что рубрику X-Files они расценивают как некое свидетельство собственной неполноценности. Почему? Ведь эти четыре странички в любом случае полезны для общего развития и широты кругозора.
К тому же Windows и Xbox 360 – две родственные платформы от одного папы, Microsoft.
Нет, вы не подумайте, что я навязываю свою точку зрения. Если вам не нравится X-Files, говорите об этом. Только будьте вежливы.

С пониманием, Иван Гусев,
победитель всероссийского конкурса «Усы и борода – 2008»

ПИСЬМО НОМЕРА

Когда взрослеешь, почти перестаешь играть. Или перестаешь играть вообще, переключаясь на более важные, как иногда кажется, вещи. В последнее время я начал чувствовать себя человеком, далеким от игр. По-крайней мере компьютерных. Да только я нисколько не разочаровался ни в играх, ни в жизни. Все поправимо. И все это временно. Разочарование длится лишь до тех пор, пока что-то не воодушевит тебя и не поразит до глубины души.
Что и случилось.
Сначала я нашел для себя великолепную, удивительную, ни на что не похожую и такую восхитительную игру Portal, созданную специально для того, чтобы доказать: есть еще свежие идеи, игры могут быть другими. Нужно только стараться и пробовать. Я на одном дыхании прошел Portal. С улыбкой на лице и со счастливыми глазами. А ведь впереди изумительная Mirror's Edge, которая тронула меня своей необычайностью. Не знаю, что у разработчиков получится в итоге, но я склонен верить. И готов ждать. Недавний ролик Prince of Persia тоже оказался для меня полной неожиданностью. Столь красивой и завораживающей игры я не ожидал.
Я верю в чудо и жду его. И вы помогаете мне в этом. Вы делаете меня ближе к играм. А пока вы рядом, можно ли в них разочароваться?

Андрей Соболев

Довольно забавно ежемесячно получать письма, посвященные проблемам взросления. На самом деле, многие не могут понять истинную причину перемены отношения к играм. Столь любимое раньше развлечение вдруг перестает радовать. Им от этого становится некомфортно: как же так, я же геймер со стажем. Ломка начинается. Те, кто не понимает, что происходит, начинают винить в своих личностных переменах разработчиков. Дескать, обленились, халтурят, хороших игр не сыщешь, в то время как раньше-то, раньше…
А вот Андрей Соболев обо всем догадался сам. Да, он взрослеет, и отношение к играм меняется. Ему больше не надо пять игр в месяц, достаточно одной. Да и та одна, возможно, вышла не только что, а полгода назад и до сих пор не надоела. Однако отсутствие интереса к большинству новинок вовсе не означает, что ты перестал быть геймером. Просто вкус сформировался. Это как с малышами: сначала они пробуют все подряд: кашу, сосиски, мамину губную помаду, а потом вырастают и уже твердо знают: японскую кухню я не люблю, от цветной капусты меня тошнит, а вот борщ и грибной жульен – самое оно.

Привет любимому журналу о компьютерной индустрии.
Начну, пожалуй. Иногда в наши головы приходят мысли, заставляющие душу трепетать ну и т.д. и т.п., и эти мысли не отпускают. Ну так вот, недавно и мне приходили такие мысли (по-видимому, семена Final Fantasy, посаженные у меня в голове с детства, дают свои ростки). Ну и единственным стоящим вариантом реализации является игра! Так вот, можете ли вы подсказать мне состав команды разработчиков, который нужен для создания хороших и стоящих игр и примерную смету расходов? Заранее благодарю.

Ваш постоянный читатель Тимка

На твоем месте, Тимка, я бы не в журнал писал, а в комиссию по защите прав ребенка. Родители-изверги посадили в голове мальчика семена Final Fantasy, а никому и дела нет, что ли?! Наказать немедленно! Выдрать с корнем. И вообще, Тимка, ты уверен, что был засажен семенами Final Fantasy, а не какой-нибудь другой травы?
Теперь серьезно. Хочешь делать игру? Нужны команда и смета? Что ж, если твой папа – нефтяной олигарх, то никаких проблем. Конечно, все зависит от масштаба проекта, но в принципе для начала можешь нанять троих программистов, пятерых художников, парочку дизайнеров уровней, одного тестера и управленца, который следил бы за ходом выполнения работ. Себя, разумеется, назначь самым главным, ибо, как уже всем известно, только у тебя одного в голове посажены семена «Финалки». В своем кабинете в офисе держи по меньшей мере 2 миллиона долларов – хватит на средненькую игру. Если же хочется все по высшему разряду, тогда проси у папы 20 лимонов, покупай здание обанкротившегося мясокомбината и сажай там пару сотен человек – пусть батрачат над «убийцей GTA».
Повторю, все вышесказанное имеет смысл только в том случае, если папа – миллионер и уже не раз предлагал отправить тебя на «Фабрику звезд», место в тройке призеров и дуэт с Валерией (Новодворской, так еще круче). Если же отец – водитель маршрутки или инженер, тогда лучше сначала получи подходящее образование, а уж потом пробивайся в игровую индустрию.

Здравствуйте, редакция «РС ИГР». Я пишу вам потому, что хочу задать вопрос. Сегодня ко мне подошел друг и спросил, собираюсь ли я покупать Spore. Я сказал ему, что буду, но она еще не вышла. На что друг ответил, что Spore украли пираты и выложили ее в интернет бесплатно. Он сказал, что уже скачал себе игру и взломанная версия ничем не отличается от лицензии. Он спросил меня, собираюсь ли я скачивать Spore. Я ответил: нет. Он спросил меня почему, но я не смог ответить. После долгих раздумий понял, что покупаю лицензию, чтобы сказать разработчикам спасибо за игру. Показать, что я ждал их игру, и она мне нравится и интересна, и хочу продолжение. Однако мне интересно ваше мнение. Зачем покупать лицензию, если можно скачать бесплатно пиратскую версию?

Алексей Яковлев

Твой друг, Алексей, прямо дьявол-искуситель. Так и вижу этого бесенка, мурлыкающего нежным голоском тебе в ухо:
– Зачем, Алеша, тратить деньги, если можно получить игру даром? Давай, дорогой, сделай это. Скачай ее, скачай!
А Яковлев – парень с выдержкой – отвечает:
– Уйди, бес. Не буду я брать чужое. Я не вор!
– Ну же, Алеша! Это же так просто! Нажал кнопочку, и закачка началась.
– Изыди!
Что ж, друг, этот раунд ты выиграл, однако дьяволу-искусителю явно удалось наполнить твою душеньку сомнениями. Потому что своим письмом ты будто умоляешь редакцию: скажите, что я не лох, который по дурости готов отдать 900 рублей, вместо того чтобы получить игру даром.
Так вот, Алексей, ты не лох. Твой друг лукавит, когда утверждает, будто пиратская и лицензионная версии Spore идентичны. Только легальная копия позволяет общаться и взаимодействовать с другими творцами существ и показывать своих животинок всему миру.
А чтобы вопрос с целесообразностью покупки лицензионных игр отпал раз и навсегда, приведу недавний пример. Epic Games официально подтвердила: Gears of War 2 не появится на PC ни в каком виде. Ибо мороки с портированием много, а доходы неважнецкие – разгул пиратства на персоналке просто безумный. Любители халявы оставили нас всех без отличного экшена. Передай за это большое спасибо своему другу, Алексей. И обязательно назови его лохом.

Здравствуйте, дорогая редакция «РС ИГР»! Читаю ваш журнал достаточно давно. И два года ничего не болело!!! Наступила осень, я снова пошел в школу, в восьмой класс. Увидев новый класс, я захотел играть в Team Fortress 2. Пришел домой, включил игру. Зашел на сервер, увидел демку «Россия про-

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**

тив Бельгии». Посмотрел. Обрадовался. 14:2. Хорошо! Но дико расстроился, когда подумал: «Почему в "РС ИГРАХ", в самом правильном и самом лучшем журнале человечества, нет новостей про эту игру?» Вышло три крупных обновления, но в «РС ИГРАХ» об этом ничего. Почему?

Ваш преданный читатель и игрок в TF2 EviLiK

Если ты читаешь наш журнал достаточно давно, то, конечно же, в курсе, что редакция Правильного очень любит Team Fortress 2 и даже признала ее одной из лучших игр 2007 года. Однако, к сожалению, регулярно писать о TF2 не получается. Столько новых игр, что старые добрые порой обделены вниманием. Постараемся исправиться. И не забывай проверять наше DVD-приложение – там периодически появляются материалы по интересующей тебя теме.

Здравствуйте, уважаемый Иван Гусев! Пишет вам подросток из города Иванова, который любит MMORPG! Пишу я вам о наболевшем. Мои предки очень любят смотреть телевизор, особенно программы про здоровье. Один раз они увидели передачу о том, как игры портят зрение! Они сократили мое время игры в компьютер (из-за этой телепередачи). Как я им ни пытался объяснить, что все это чушь, они мне не верили! Я даже приводил примеры, ну, например, ученые доказали, что игра в Unreal Tournament 3 улучшает зрение, но они меня даже не слушают. Посоветуйте что-нибудь, пожалуйста!

Ваш постоянный читатель Eak

Привет, Eak. К сожалению, ничем порадовать тебя не могу, потому что родители в принципе поступили правильно. Компьютер действительно может посадить зрение, причем в юные годы развитие близорукости идет очень быстрыми темпами. У меня самого очень дрянное зрение (не буду озвучивать диоптрии, дабы не напугать дам), и порой жалко, что в свое время мама с папой не ограничили мне доступ к телевизору. Сейчас я сам отец и не позволяю сыну Гришке подолгу смотреть мультики или играть на Nintendo DS. Он, конечно, недоволен, сердится, однако я непреклонен. Ну, почти непреклонен.
Кстати, с чего ты взял, что Unreal Tournament 3 улучшает зрение? Ничего подобного. Будешь просиживать за этой игрой с утра до вечера – в два счета станешь кротом. Скорее всего, ты неправильно истолковал информацию о том, что люди, любящие шутеры и экшены, куда глазастее тех, кто чурается игр. Согласно исследованиям, геймеры способны идентифицировать объекты и находить заданные цели даже в сильном визуальном шуме. В умении обрабатывать визуальную информацию игроки опережают других на 100 миллисекунд. Однако зрение у них не лучше, чем у простых смертных.

Привет, редакция Правильного. У меня к вам парочка вопросов. Я живу за границей. Приехал на каникулы к бабушке в Москву и купил лицензионную Counter-Strike: Source. Поехал обратно в Бельгию. Как приехал, засовываю диск в дисковод. Сначала все о'кей, установилась без проблем, спрашивает меня код. Ввожу и получаю сообщение: код действителен только в России! А на коробке с диском об этом ничего не сказано. Что вы мне посоветуете?
Будет ли то же самое происходить с другими играми, например W.E.L.L. online, WoW, Guild Wars или Battlefield?
P.S. Просьба: пришлите ответ также по e-mail. Журналы мне покупает бабушка, но не все!

Ваш почти постоянный читатель Андрей

Компания «Бука», издавшая Half-Life 2 и Counter-Strike: Source в России, неоднократно сообщала: «Наши версии игр от Valve не предназначены для продажи за пределами СНГ. В Steam (система доставки контента на компьютер пользователя через интернет, созданная Valve. – Прим. ред.) работает система регионального контроля, которая не позволит запустить игру, зарегистрированную при помощи нашего ключа, за пределами России и СНГ». Иногда Steam глючит и отказывается запускать игру, уверяя, что вы находитесь не в России и СНГ, хотя на самом деле вы сидите дома в Мурманске или Вологде. В таких случаях обращайтесь в «Буку» за помощью. А вот гражданам Прибалтики, США, Туниса и прочих стран (в том числе Бельгии) отечественный издатель помогать не станет до тех пор, пока Прибалтика, США, Тунис и Бельгия не вступят в СНГ. Увы, Андрей. Придется тебе поискать Counter-Strike: Source в брюссельских магазинах.
Система регионального контроля, используемая Steam, не распространена повсеместно. Большинство игр, купленных в России, можно запустить в другой стране. Однако, перед тем как делать покупку, все-таки внимательно изучи коробку с диском: нет ли каких важных примечаний. Ведь и на твоей злополучной коробке с «Контрой» на самом деле есть предупреждение (ты его просто не заметил): «Игра предназначена только для резидентов СНГ».

Привет, Правильный. Пишу вам, потому что мне кажется: я – неправильный. Нет, правда, ребята, не надо смеяться над моей бедой, лучше помогите советом. Я... люблю Лару Крофт. Давно и очень сильно. Помню, года три назад увидел ее изображение в каком-то журнале, подумал: надо же, какая-то красавица. Потом купил Tomb Raider: The Last Revelation. Потом все остальные игры с Ларой Крофт. Tomb Raider: Legend прошел шесть раз, Tomb Raider: Anniversary – восемь. Казалось бы, ничего особенного, хорошая серия достойна внимания. Но дело в том, что для меня Лара Крофт больше чем героиня электронной игры. Я люблю ее, как

некоторые любят певиц или актрис. По моему мнению, на свете нет более совершенной женщины, чем она. Лара – сильная, ловкая, образованная, невозможно красивая, к тому же у нее замечательное чувство юмора. Она обожает приключения и не боится опасностей. Мечта, а не женщина. Проблема только в том, что мисс Крофт не существует. Есть Анджелина Джоли, есть модели, которые играют роль Лары, но это все не то. Мне нужна настоящая Лара!
Сейчас мне 15 лет. Я не встречаюсь с девушками, потому что они глупые. Одна ко мне клеилась, так я привел ее домой, показал ей пару артов с Ларой и спросил: «Можешь так одеться? Ради меня». Девушка ответила, что скорее застрелится, чем напялит на себя такие ботинки. Пришлось разойтись. В классе надо мной посмеиваются. Мать говорит: надо бы сходить к психологу. А я... А что я?! Жду выхода Tomb Raider: Underworld.

Михаил Анттинари

P.S. Мне тут в голову пришла одна идейка. Девушки, если есть среди вас хоть одна похожая на Лару Крофт, напишите мне. Мой электронный адрес: anttinari@gmail.com. Будет совсем здорово, если еще и фотку приложите к письму.

Даже не знаю, что и ответить. Я читал, что есть такие ребята, которым двумерные героини аниме и манги нравятся больше реальных девчонок, но думал, подобное явление наблюдается лишь в Японии да в аниме-тусовке. Ан нет.
Поскольку я не психолог, трудно что-то советовать. В принципе, Лара Крофт нравится многим (мне, например), и, если знать меру, ничего дурного в этом увлечении нет. Пусть эта любовь, Миша, будет твоей маленькой тайной. Но предлагать девушке переодеться в Лару, по-моему, перебор. Каждая девица хочет чувствовать себя уникальной, а ты сразу дал понять: такая, какая ты есть, мне не особо нужна, давай-ка меняй имидж. А может, и напугал даже – сейчас всяких извращенцев хватает.
P.S. Девчонки, если будете слать Мишке свои фотки, высылайте копию и мне – на адрес почтовика. Так... э-э-э... для коллекции. Не, а чо, жалко, что ли?

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Сделайте спецматериал в «РС ИГРАХ» с воспоминаниями авторов об играх их молодости! Хочется почувствовать ностальгию по тем временам, когда игру выбирал по обложке и списку фич на обратной стороне, а журнал про игры покупал, чтобы прочитать красивые рецензии на последние игры, которые не шли на моем стареньком компьютере, да тесты «железа» посмотреть.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Вообще-то многие авторы Правильного начинали играть, когда никаких журналов и уж тем более тестов «железа» в России не было. Как и обложек игр. Только кассеты в ларьках на рынке. Но, в принципе, идея неплохая. Редакция взяла ее на заметку, и, быть может, мы действительно сделаем спец «Преданья старины глубокой».

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Читаю ваш журнал достаточно долгое время, в особенности раздел «Дневники WoW». Torick в основном пишет либо о механике игры, либо о ее PvE-контенте. А почему бы не посвятить PvP-составляющей отдельное место в данной рубрике? Представьте, как обрадовались бы читатели, когда смогли бы найти в любимом журнале советы, с кем, а главное, как играть. Что особенно важно против конкретных классов в той или иной ситуации. Ведь многие даже не могут найти себе напарника...

ОТВЕЧАЕТ СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Целевая аудитория рубрики – новички. По сути, каждый выпуск – это введение в ту или иную особенность игры. Можно сделать интро в бэттлграунды и арены, но влезать глубже смысла нет. Это будут либо очень спорные материалы, либо так или иначе повторение того, что обсуждается непосредственно в WoW-сообществе.

КОНКУРС ПРОВОДИТ КОМПАНИЯ «БУКА»

КОНКУРС НАЙТИ СИМБИОНТА

ПОМОГИ СПАСТИ ПЛАНЕТУ И ВЫИГРАЙ ВИДЕОКАРТУ LEADTEK WINFAST PX8800 GTS TDH 320MB

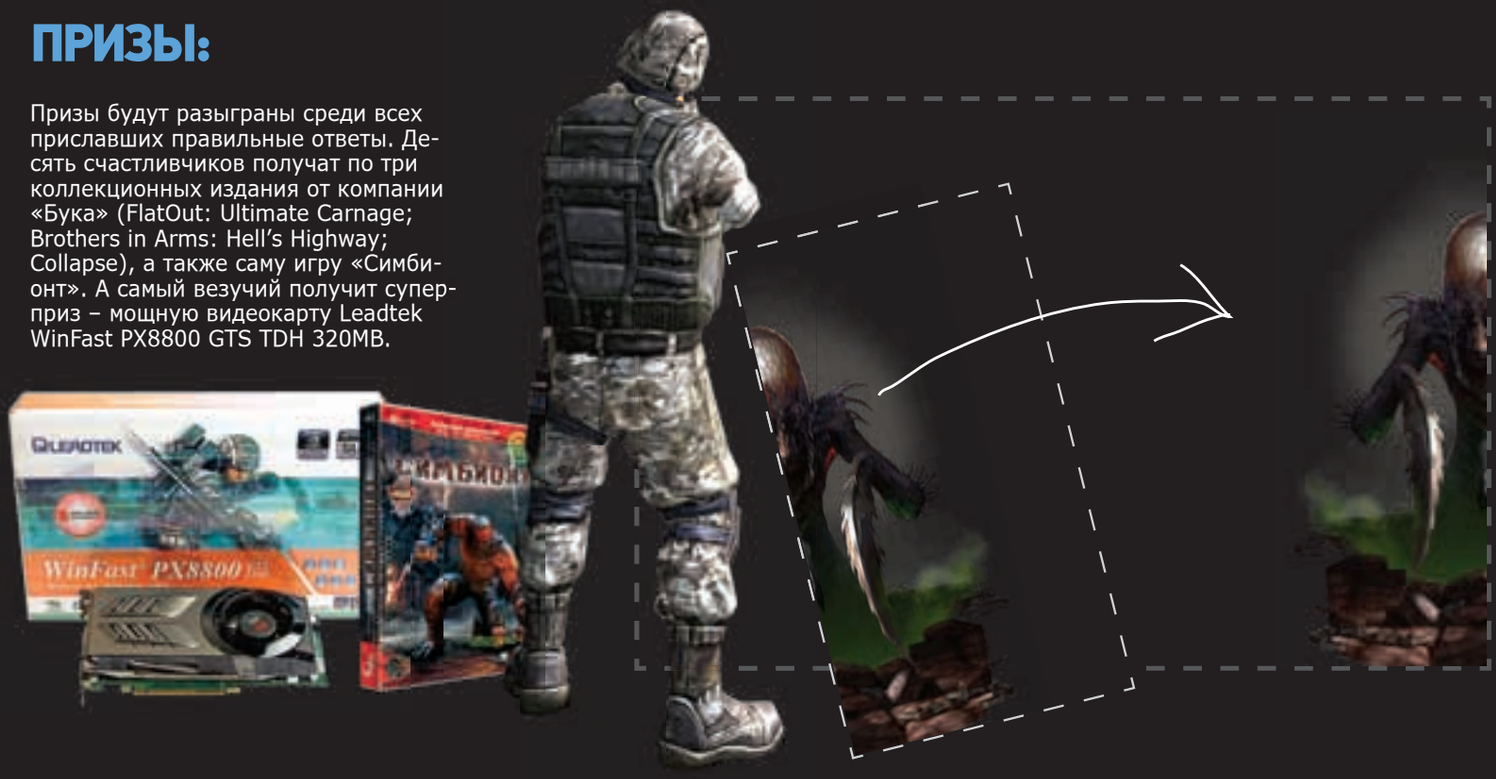
В 2008 году человечество столкнулось с угрозой извне. Огромные корабли пришельцев вошли в атмосферу Земли и атаковали крупнейшие города. Инопланетная раса, позже названная Роем, за тысячелетия миграций по Вселенной впитала в себя сотни видов. Она оказалась практически неуязвима для человеческого оружия. Спасаясь от радиационного кошмара, захватчиков и воцарившегося хаоса, люди ушли под землю. Спустя два года после Вторжения люди уподобились крысам, прячущимся по темным углам подземелий, в то время как на поверхности Земли инопланетяне движутся к известной лишь им цели. Однако не все выжившие потеряли надежду, некоторые еще верят, что будущее планеты в руках человечества.

УСЛОВИЯ КОНКУРСА:

Что делать? Сделай первый шаг к возрождению планеты – прими участие в конкурсе от компании «Бука». На обеих наших наклейках изображена половина Симбионта. Твоя задача – найти в журнале вторую половину героя, воссоединить защитника человечества и разгадать кодовое слово. Присылай кодовое слово на электронный адрес konkurs@buka.ru.

ПРИЗЫ:

Призы будут разыграны среди всех приславших правильные ответы. Десять счастливчиков получат по три коллекционных издания от компании «Бука» (FlatOut: Ultimate Carnage; Brothers in Arms: Hell's Highway; Collapse), а также саму игру «Симбионт». А самый везучий получит суперприз – мощную видеокарту Leadtek WinFast PX8800 GTS TDH 320MB.



КОНКУРС

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

«Он наспойлил 50 сопов, 100 кбп, он набил с 43 по 45лвл, он наманорил 2к ванриша, он зашел на форум, он прочел "ОТКАТ БЛ#$^!!!!!"...он пошел топиться в унитазе..» (la2bash.ru (c)) Понаблюдав за общением фэнов L2 со стороны, хочется, правда, не самому утопиться, а утопить источник этого инфернального коверканья русского языка. Но всех не перетопишь — подобным образом общается почти все сообщество «Линейки». Ведь все главные MMORPG в России уже переведены, а Lineage 2 — еще нет. Хорошо, что эту проблему вот-вот решит Innova, выпустив полностью локализованную версию игры. Но знаешь, скольких нервов это стоит? Предлагаем тебе испытать то, что испытывают локализаторы при работе с документацией Lineage. Справишься — получишь моральное удовлетворение, приобретешь чувство собственной значимости и (ну, тебе это, наверное, неинтересно, ты же немеркантильный человек, правда?) — кое-какие призы.

Требуется отгадать, какой вариант перевода того или иного выражения/термина выбрали спецы из «Инновы».

Подсказка — «дословный перевод» не значит «адекватный», так что будь внимательнее. Включай голову и чувство здравого смысла — именно они тут и нужны!

1. Scavenger (профессия гномов):
А) Падальщик
Б) Собиратель
В) Мусорщик
Г) Уборщик

2. Spirit shot (предмет):
А) Заряд души
Б) Заряд духа
В) Спиритический выстрел
Г) Душевный выстрел

3. Sweep & Spoil (действия игрока):
А) Преобразовать и присвоить
Б) Оценить и захватить
В) Охота и трофей
Г) Отнять и поделить

4. Silenos (монстр):
А) Шиленос
Б) Силенос
В) Фавн
Г) Рогач

5. Mother Tree (легендарное дерево):
А) Древоматка
Б) Мать-дерево
В) Древо жизни
Г) Материнское дерево

6. Execution Grounds (территория):
А) Место экзекуции
Б) Земля исполнения
В) Земля казненных
Г) Территория опустошения

7. Earring of Binding Gemstone (предмет):
А) Серьга камня оков
Б) Серьга связующего камня
В) Серьга связывания камней
Г) Камень серьги оков

Три самых удачливых читателя, которые пришлют правильные ответы первыми, получат LOGITECH G5 Laser Mouse USB. Также все читатели, вошедшие в десятку лучших, выиграют ключ к Закрытому бета тестированию игры! Ответы присылай по адресу: event@l2.ru. В письме укажи название конкурса, Ф.И.О и контактный телефон.

ПРИЗ

LOGITECH G5 Laser Mouse USB

ENGINE
start

MAXI tuning RUSSIAN EDITION

www.maxi-tuning.ru

Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся – срочно
купите журнал MAXI tuning

В продаже
с 5 ноября

ИТОГИ КОНКУРСА

КРОССВОРД №57

Ну что, справился? Кроссворд в этот раз был не так чтобы очень сложный, но и не сказать, чтобы легкий, особенно если учесть количество присланных неправильных ответов. Но, конечно, среди читателей «РС ИГР» нашлись эрудиты, которые справились с заданием на «отлично». Призовую трехмесячную подписку получает АЛЕКСАНДР ЛОЕВ из Екатеринбурга, а поощрительные призы – игры от компании «1С» – достаются ЕВГЕНИЮ КАРАБУТУ из Москвы и АРТЕМУ ЧЕРКАСОВУ из Энгельса.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. VAGARY
6. LINK
8. SOURCE
10. EILEEN
12. BOT
13. VERANT
14. CA
16. GUILTY
17. HALL
18. DRAKAN
22. EARL
23. BUKAZOID
26. TITUS
27. EMPIRE
28. ATHENA
30. SEGA
33. TITAN
35. YMIR
36. ID
37. XP
39. TRON
40. SARGE
42. LEGION
45. KAIN
47. HAND
48. EPYX
49. BLESS
50. SPIRE
51. RATE

ПО ВЕРТИКАЛИ:

2. ARMORY
3. ALIEN
4. PIXEL
5. JULIA
7. HOBBIT
9. BRIG
11. ITFD
13. VALUSOFT
14. CYPRUS
15. KAMA
19. BELEAUXS
20. FATE
21. MAP
23. BUGGY
24. DREDD
25. ORAT
29. MYTH
30. SNOWBALL
31. AMBER
32. TROLL
34. NOLF
36. IRIS
38. PALADIN
41. GEWEHR
43. NGAGE
44. PYST
46. STP

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО:

CIVILIZATION

TotalFootball

Читайте в октябрьском номере

1. В очередном номере TF уделяет большое внимание отборочным матчам сборной России против Германии и Финляндии, представляет эксклюзивные материалы о других ярких событиях октября, о звездах российского и мирового футбола.

2. «Один на один» на ваши вопросы отвечает главный тренер «Локомотива» Рашид Рахимов. «Сиди и смотри» откровения вратаря «Рубина» Сергея Рыжикова и защитника «Крыльев Советов» Ивана Таранкова. «Тренер» увлекательный рассказ о наставнике сборной России Александре Бородюке. «Звезда» чем знаменит лидер сборной Германии Михаэль Баллак? «Кумир» жизнь и карьера новичка «Зенита» Данни.

3. Боди-арт посвящен национальной команде: девушки раскрашены в цвета сборной СССР. На DVD, прилагаемом в комплекте с большим форматом журнала, - «100 вопросов о русском футболе».

БАЛЛАК

ГЛАВНЫЙ ФУТБОЛИСТ ГЕРМАНИИ

СОДЕРЖАНИЕ DVD

Крупный бренд, известные разработчики, маркетинговые ресурсы крупнейшего игрового издательства – все козыри в рукаве. Ан нет, порой всего этого оказывается мало даже для того, чтобы диск с игрой появился на прилавке, не говоря уже об успешных ее продажах. Так, например, совсем недавно был закрыт амбициозный проект Tiberium, шутер во вселенной Command and Conquer. Поговаривают, что причиной стали решения некомпетентного руководства, которое помимо всего прочего оказалось виновато в неудачных продажах Medal of Honor: Airbone, вышедшей в прошлом году. Не стоит забывать: на каждое правило найдется свое исключение.
С другой стороны, эта осень исключением из правил не стала: игр хватает, и среди них преобладают интересные, весьма крепкие проекты. Civilization 4: Colonization, Crysis: Warhead, Pure, «Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом», Collapse, Warhammer Online, Warfare – далеко не полный список того, что попало под наше пристальное внимание в этом номере. Для игрового рецензента в текущем году главным ресурсом становится время. И тут никаких исключений искать не стоит.

Дмитрий Эстрин,
редактор

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР» www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Долгожданная демоверсия второй части Sacred, которая может похвастаться современной графикой, огромным фэнтезийным миром с ордами всевозможных монстров, а также превосходной анимацией и спецэффектами. Из шести персонажей доступна девушка-серафим – падший ангел, защищающий Анкарию от хаоса. Открыт обучающий режим, в котором знакомят с боевыми приемами и заклинаниями героя, а также несколько новых локаций, где геймеры могут вдоволь повоевать и выполнить 15 квестовых заданий. На прохождение демоверсии потребуется более трех часов реального времени.

PURE

Демоверсия зрелищных гонок на квадроциклах от Black Rock Studio. Познакомиться с игровым управлением и особенностями этого вида экстремального спорта следует в обучающем режиме, после чего можно поучаствовать в основном заезде. Доступна итальянская трасса «Горы Гарда», где геймерам предстоит бороться сразу с 15 компьютерными оппонентами. Поначалу очень сложно избегать аварий, но уже через несколько минут можно смело выполнять головокружительные трюки и невероятные прыжки. Отличная графика, бесшабашные заезды и увлекательный геймплей.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

RESISTANCE & LIBERATION ALPHA DEMO 2

Среди модификаций для Half-Life 2 долгое время недоставало работ на тему Второй мировой войны. Мод Resistance & Liberation Alpha Demo 2, который мы представляем на диске, надежно закрыл эту брешь. Пока предлагается лишь тестовая версия мода, но и она смотрится очень достойно. По своей концепции Resistance & Liberation Alpha Demo 2 схож со знаменитой модификацией Red Orchestra, которая пару лет назад стала отдельной игрой. Как и Red Orchestra, данный мод ориентирован на поклонников бескомпромиссного реализма.

OLD GOOD STALKER MOD V2.3 FINAL

Перед тобой самый, пожалуй, лучший мод для S.T.A.L.K.E.R.. Почему лучший? Да потому, что он восстанавливает многие вещи, которые разработчики нам обещали перед выходом игры, но почему-то порезали. Тебя ждут встречи с новыми монстрами, новое оружие, костюмы, предметы и детекторы аномалий. У встречных сталкеров теперь можно купить почти любые предметы, с трупов – снимать броню, по ночам можно (и нужно) спать, торговцы ремонтируют снаряжение, а после завершения основного квеста начнется свободная игра. Ну чем не цифровой рай.

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

THE SIMS 3: ЗА КУЛИСАМИ

Разработчики в полном соответствии с производственным планом начали потихоньку делиться подробностями о будущем суперхите (в том, что нас ждет суперхит, сомневаться было бы странно). В этот раз они предлагают заглянуть к ним в студию и посмотреть на месте, как происходит создание, пожалуй, самого популярного симулятора в мире. Сюжет в основном посвящен работе над генератором персонажей. Ты сможешь убедиться в широчайших возможностях как редактора внешности, так и характера будущего сима. Вряд ли в этих кадрах можно увидеть что-то неожиданное, но приходится признать: выглядит все необычайно эффектно.

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ ANNO 1701

На Games Convention мы встретились с разработчиками Anno 1701 и хорошенько расспросили их о проекте. Наиболее понравилось то, что авторы смогли сопроводить свои слова реальной демонстрацией игровых возможностей с помощью вполне рабочей альфа-версии. Так, мы смогли не только услышать увлекательный рассказ о развитии поселения, но и увидеть его собственными глазами. Кроме того, особое внимание в своем повествовании разработчики уделили игровым технологиям. Впрочем, тут и говорить нечего: Anno 1701 выглядит действительно превосходно. Собственно, ты сам легко можешь в этом убедиться.

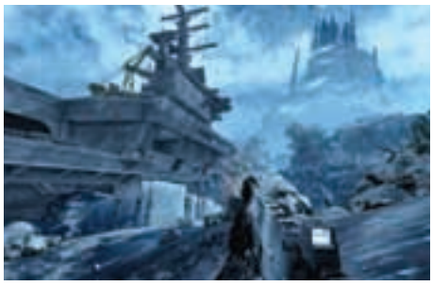
ИНТЕРВЬЮ С ВОЕННЫМ КОНСУЛЬТАНТОМ CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

На Games Convention мы встретились с военным консультантом Call of Duty: World at War. Этот человек работал над всеми частями сериала и, судя по проделанной работе, является блестящим экспертом в военном деле. Он рассказал о том, каковы главные отличия русского вооружения от американского времен Второй мировой, поделился своими соображениями об их недостатках и достоинствах, а также объяснил, почему в тихоокеанской кампании широко использовались огнеметы. Всем поклонникам Call of Duty рекомендуется.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

CRYSIS: WARHEAD

Высокобюджетный шутер от первого лица Crysis, вышедший чуть менее года назад, до сих пор остается лучшим бенчмарком для топовых игровых конфигураций. Движок CryEngine 2, легший в основу проекта, не просто открыл нам двери в эру DirectX10-приложений, но и значительно опередил свое время, став головной болью для многих поклонников жанра. Будучи раздосадованными низкими уровнями продаж игры и невостребованностью родного движка у других команд, разработчики из Crytek все же решили пойти на риск и выпустить продолжение своего скандально известного проекта. Что из этого получилось, рассказывает наш видеообзор.



CIVILIZATION 4: COLONIZATION

В последнее время Сид Мейер (Sid Meier) совсем перестал делать оригинальные проекты, предпочитая перекраивать на современный лад проверенные временем хиты. Сначала он сделал Civilization 4, потом выпустил к ней несколько дополнений, а теперь выносит на наш суд ремейк еще одной свой легендарной игры – Colonization. На самом деле Colonization довольно много лет. Этот проект вышел в далеком 1994 году, но сразу обрел внушительную армию поклонников. Идейно игра была похожа на «Цивилизацию», только воевали мы не за целый мир, а за Новый Свет. Спустя 14 лет Мейер возрождает свое творение. Со старым геймплеем и новой графикой.

ВЕДЬМАК. ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ

«Ведьмак» от польской студии CD Projekt стал, по мнению многих геймеров, лучшей RPG 2007 года. И это несмотря на то, что игра кишела многочисленными багами и не была надлежащим образом оптимизирована. Но сегодня CD Projekt исправляет свои ошибки, представляя на суд публики проект «Ведьмак. Дополненное издание». К чести разработчиков, они не собираются зарабатывать на тех, кто уже купил игру. Если «Ведьмак» уже установлен на твоем компьютере, то тебе достаточно скачать увесистый патч с официального сайта. В нем и будет весь контент нового «Ведьмака». А если ты игру пропустил, самое время наверстать упущенное.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Небольшое пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков с учетом пробелов, возможно, откроет вам двери редакции.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

PC ИГРЫ Видео

Видеоновости

Превью

Dead Space
Tom Clancy's EndWar
Empire: Total War
Jumpgate Evolution

Ревью

Sid Meier's Civilization IV: Colonization
Crysis Warhead
Lego Batman
Collapse
Warhammer Online: Age of Reckoning
Warfare
The Witcher Enhanced Edition

Интервью и переводы

Репортаж с Capcom Party
Презентация Anno 1701
Интервью с военным консультантом Call of Duty: World at War
За кулисами The Sims 3

Трейлеры

Brothers in Arms: Hell's Highway
Call of Duty: World at War
Command & Conquer: Red Alert 3
Demigod
EverQuest: Seeds of Destruction
F.E.A.R. 2: Project Origin
Gothic 3 – Forsaken Gods
Jumpgate Evolution
Mirror's Edge
Need for Speed Undercover
NHL 09
ShellShock 2: Blood Trails
Sid Meier's Civilization IV: Colonization
Stormrise
Tomb Raider Underworld

Демоверсии

Collapse
FIFA 09
Mercenaries 2: World in Flames
Mount & Blade v1.003
Multiwinia
Pro Evolution Soccer 2009
Pure
Sacred 2: Fallen Angel

Дополнения

Age of Empires III: The Asian Dynasties
Aliens vs. Predator 2
ArmA: Armed Asault
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer: Generals – Zero Hour
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Dark Messiah of Might and Magic
Day of Defeat: Source
Doom
Doom 3
Far Cry
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life 2
Homeworld 2
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Operation Flashpoint: Resistance
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
rFactor
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
S.T.A.L.K.E.R: Чистое небо
Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10

Battlefield 2
Interstate Nitro Open Beta 2
Doom 3
Allied Marine Squadmates v7.1 ufo
Far Cry
Roomette
Half-Life 2
Resistance & Liberation Alpha Demo 2
Science and Industry 2 v1.1
Operation Flashpoint: Resistance
WWI Mod v1.0
rFactor
Legends Cars 1.00
Serie Internationale Du Mans 2.20
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Old Good Stalker Mod v2.3 final
Unreal Tournament 2004 Submergence

Драйверы

Catalyst 8.9 Vista 64-bit
Catalyst 8.9 XP 32-bit
DirectX Redistributable (Август 2008)
GeForce Forceware Vista 178.15 32-bit
GeForce Forceware Vista 178.15 64-bit
GeForce Forceware XP 178.15 32-bit
GeForce Forceware XP 178.15 64-bit
Realtek HD Audio Codec Driver 2.06
Realtek HD Audio Codec Driver 2.06 (Vista)

Патчи

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо v1.5.05 RU
Ведьмак (The Witcher) – обновление до Enhanced Edition
Ведьмак (The Witcher) – Русский языковой пакет для Enhanced Edition

Путеводитель

Базы читов

CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 9.0
CheMax Rus 7.8

Чит-программы

ArtMoney SE 7.29
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры

American Chopper 2: Full Throttle
Devil May Cry 4
Jacked
Land of the Dead: Road to Fiddler's Green
Пенумбра 2. Дневники мертвецов
Shrek 2
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо v1.5.04
Sword of the Stars
The Kings of the Dark Age
UberSoldier

Трейнеры

Euro Truck Simulator
F.E.A.R. Perseus Mandate
FIFA 09
Genesis Rising: The Universal Crusade v.1031
Genesis Rising: The Universal Crusade v.1044
Gothic III v1.12
Guitar Hero III: Legends of Rock
Guitar Hero III: Legends of Rock v1.1
Gun Warrior
Hinterland
Lego Batman
Moorhuhn: Atlantis
Romance of the Three Kingdoms XI
SimCity Societies
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо v1.5.0.4
Sword of the Stars: A Murder of Crows v1.6.1
Sword of the Stars: A Murder of Crows v1.6.2
The Club
The Political Machine 2008 v1.04
TimeShift v1.01

Редакторы игр

Command & Conquer 3: Kane's Wrath – World Builder v1.1

Софт

Свежий софт

Anti Trojan Elite 4.1.6
Ashampoo AntiSpyWare 2.03
Kerio WinRoute Firewall 6.5.0.4794
Spyware Doctor 6.0.0.384
Trojan Guarder Golden 7.70
Oront Burning Kit Premium 2.6
FastStone Image Viewer 3.6
GIF to Flash Converter 2.1
VideoMach 5.05
ChildWebGuardian 4.0
Google Chrome Portable 0.2.149.29
AkelPad 4.0.6
Backup42 1.8
Cool Reader 3.0.12
DEKSI Network Inventory 8.02
ESET SysInspector 1.1.1.0
Graphic 1.43
HDCleaner 3.152 Beta
MyScrShot 1.43
PowerArchiver 2009 11.00 RC1
RezoneColor 4.9
VueScan 8.4.87
Your Uninstaller 2008 6.1.1256
DJ Mix Pro 3.0 build 60
ImTOO DVD Ripper 5.0.42.0829
Kantaris Media Player 0.4.0
LameXP 3.04 RC9
Plato DVD Ripper 7.92
Screamer Radio 0.4.1
SMPlayer 0.6.2
Xilisoft DVD Ripper Platinum 5.0.43.0908
Yogen Vocal Remover 3.3.4
All Media Fixer 9.09

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

Unstoppable Copier 3.56
Visual Zip Password Recovery 6.2
WinRescue Vista 1.08.43
Autoruns 9.34
Drive Health 2.5.180
Fresh UI 8.15
jv16 PowerTools 2008 1.8.0.472
PassMark BurnInTest Pro 5.3 Build 1028
PcBoost 3.9.15.2008
PowerStrip 3.82.635
RAM Saver Pro 7.7
RegVac Registry Cleaner 5.01.21
StartupXPert 2.1
TweakNow RegCleaner Pro 3.8.1

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 3.9.9
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.57
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.80 RU Final
WinZip 11.2.8094
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.0.1
Opera 9.52 International
CloneDVD 4.1.023
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.30.2612
Virtual CD 9.2.0.1
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 8.1.2 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 4.1.7
XP Codec Pack 2.4.3
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.6.1139
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.6
HyperSnap-DX 6.31.01
Mozilla Thunderbird 2.0.0.17 Rus
The Bat! Pro 4.0.34
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6
Miranda IM 0.7.10
mIRC 6.34
QIP Build 8070
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.04a
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 6.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.5.5
VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.4
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

Ретро

Tom Clancy's Ghost Recon Демоверсия
Tom Clancy's Ghost Recon Обои

Widescreen

Квант милосердия (Quantum of Solace)
Иностранец (The International)
Солист (The Soloist)

Shareware

Веселая ферма 2
Грузовой экстрим
Первая мировая. Рыцари неба
Космический вояж
Война миров
Jane's Realty
Miriel the Magical Merchant
Tropix 2: Quest for the Golden Banana

VOD

Gurbby vs Check

99 Bonuses

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни add-on не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не просматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

Поиски Лапуты
с Татьяной Щелкуновой

ЧТОБ ВАМ ЛОПНУТЬ

На сервере, где живут оба моих персонажа, проиграть Орде на поле битвы (Battle Ground) считается нормой. Особенно укоренены в этом мнении те, кто играл (точнее, сражался, бился до смерти, ненавидел) сравнительно мало и не с теми людьми в команде. По их рассказам выходит, что Альянс всегда бывает бит, а Орда светится от купленных на увесистую пачку медалей эпических одежд.

Какую жизнь ведут эти бедолаги, сложно представить. Уже 70-й уровень, а у тебя нет ни рейдовой гильдии, ни эпической брони, ты даже не ходишь в героики. Все эти вещи волшебным образом связаны. Не веришь мне, вернись к колонке Карла Заяцовски в сентябрьском номере. На каком-то этапе тебе потребуются эпические вещи. Да, они падают в героиках. Но без них героик не пройти. Если у тебя нет друзей, одетых в симпатичный во всех смыслах full epic set и готовых ради тебя отправиться в сотый раз кроить Рампартс, тебе только и остается взять тех, у кого еще не села по мерке «голубая» одежда, купленная за гроши у Запредельных фракций. Но дальше первого босса вы не уйдете. Единственный способ дойти живым до второго и стрясти эпик с третьего – добыть вещи на БГ и после ввалиться к боссам красивым, небритым (для девушек – по усмотрению) и наглым.

ПРЫЖОК В ПАСТЬ КО ЛЬВУ

У меня есть два персонажа. Старший – друид 70-го уровня, специализирующийся в балансе, проще говоря, мункин (в русском переводе «Лунный совух»). Второй – охотница 39-го уровня, талантливый стрелок. Некоторое время назад охотница была твинком 29-го уровня. Сила, отвага, хитрость и смертоностность друида противником часто воспринимаются ошибочно негативно, и плюшевое дитя луны враги считают главной рогатой мишенью. Охотницу после первой же битвы противник тоже начинает рьяно ненавидеть, всеми проклятиями жрецов и чернокнижников сокращая ей славные минуты жизни, но в силу того, что она твинк, возни с ее убийством больше, что забавно. В любом случае при личной встрече понимаешь, что все классы одинаково опасны и неприятны.

Я провела некоторое время в низине Арати, затем открыла для себя ущелье Песни войны (где находилась дольше). Правила игры очень просты – три флага у обеих команд. Задача твоей – украсть с базы соперника все флаги и не отдать ни одного. Кто первым устанавливает третий флаг на своей базе, тот и пьет шампанское. Поначалу битвы неизменно заканчивались лицезрением картины «Альянс победу просвистел». Казалось, что победить практически невозможно, каждая победа была как 9 Мая – раз в году и всюду слезы счастья. И каждый раз это была прихоть судьбы, случай, удача. Я начала отчаиваться и укореняться во мнении, что за Орду играют суперлюди, что у всех гарнитура, у них везде глаза и уши. Пока однажды не пришел рыцарь на белом коне. Это было так. Все уходили в атаку, я махнула им вслед голубым платочком: «Удачи!» Но рыцарь, не справляясь с эмоцией /smirk, мне кинул в ответ: «Скажи это Орде». Став чем-то похожей на Среду, я подумала: «Ну-ну» – и ошиблась. Мы победили за пять минут. Как? Бог весть! Я-то сидела в обороне и не видела, как он это сделал! Волна оптимизма вынесла меня из крепости на поле, в бой... Первое, что я поняла: нужно нести флаг так, чтобы свои тебя не искали с огнями. Соперник всегда тебя найдет. Нет, переформулирую. ОГЛЯНИСЬ! Он у тебя на хвосте! Он хочет испить твоей крови, несчастный! Поэтому бежать, если ты один, надо через центр поля, а не кустами. Но если кустами, потому что в центре засели два кожемяки-разбойника, то всегда надо кликать по карте, указывая союзникам место своего нахождения.

Я САМЫЙ УМНЫЙ, ВОТ СПРАВКА

Когда я уже наигралась достаточно, чтобы перестать быть робкой девушкой с челкой на пробор, достаточно, чтобы иметь некий материал для анализа, я принялась думать. Чего не хватало Альянсу? Скоординированности. Мы проигрывали раз за разом, потому что никто не говорил, что мы будем делать, что нужно делать. Зато было очень много трепа. На войне люди обсуждали, кто и где взял ружье, штаны, нет ли тут зачарователя, кричали друг другу: «Иди качай уровень, приятель!», «Уйди с БГ!» Треп. Все, что нужно знать на поле битвы, – где твой противник и каков он числом. Стоя в обороне, охотник (в этом смысле он незаменим, один всегда должен остаться у флага) должен говорить, идет ли враг, показывать, откуда идет, ставить ловушки, отслеживать невидимых разбойников и друидов. Все общение сводится к коротким мистическим репликам: «Inc 3, 1 will on balc», что значит: «Идут трое, один топает на балкон». Честное слово, когда я играю друидом, ни один охотник при мне таких сообщений не делает. Поэтому те, кто не умеет отслеживать гуманоидов, встречают противника с застигнутым врасплох «опаньки».

Очень важно держать центр поля. Создать массовку в центре поля – значит сделать полдела. Противник всегда должен быть занят, он всегда должен тратить время на ожидание воскрешения и возвращение на прежнюю позицию. Если есть массовка в центре, обороной можно пре-

1
Флаг в спине, флаг готов к погрузке.

2
Мункин в панике и праведной злобе.

3
Все союзники и флаги (sic!) как на ладони.

4
Самый «приятный» враг всегда одет лучше тебя, собака такая (а за что мне его любить?).

5
At least we've got Stables, как говорится.

6
Похищение флага медведем; потом в travel form – и поминай как звали.

7
В этот раз мы победим как раз тогда, когда кончатся все стрелы.

8
Частые атаки очень утомляют противника: ни попить, ни поесть, ни пот отереть со лба.

небречь. Потому что мимо не пройдут, флаг все равно понесут по полю и мобильная группа в любой момент может пойти на перехват. Гораздо хуже, когда команду запирают в собственной башне. Атаки бывают настолько частыми и массированными, что начинается психологическое пасование. Все бегут на корабль, но зачем? В общей панике и неразберихе флаг все равно будет украден, а тот, кто несет флаг, лишней секунды не простоит – не догонишь. Я так проигрывала много раз. Говоришь ты или не говоришь: «Все в атаку» – никто не слушает. Это вторая беда – глухота.

Можно сточить пальцы, набирая призывы о помощи, но никто не придет. Но, увы, те, кто глухи, вдобавок и слепы. Тебя могут резать два разбойника, но все будут скакать мимо, туда, в манящее «там все и безопасно, я-то знаю». Или тебя может резать один разбойник, нанося оглушающие удары один за другим, а рядом стоящий охотник будет палить совсем в другую цель. Проверено, следующим после твоего предсмертного крика будет его вопль. Орда (у них это, видимо, в генах) всегда убивает сначала одного, потом второго и т.д. Орда всегда играет в команде.

ПО ТУ СТОРОНУ АЛЬЯНСА

Я играю на ролевом сервере и имею возможность посмотреть на мир с другой стороны поля битвы. Взяв персонажа 14-го уровня, я отправилась с ним в ущелье. Цель миссии – разведка. В первый раз мне не повезло. Со стороны Альянса собрались отъявленные и циничные твинки, а со стороны Орды (неужели все ордынцы были переодетыми разведчиками?) почти никто не дотягивал даже до 18-го уровня. Переодетые в черную, как у ниндзя, одежду ребятки без особых проблем уволокли два наших флага к себе на базу. Ни одна попытка Орды донести флаг не увенчалась успехом. Мы уже все друг про друга поняли, они были слишком хорошо одеты и явно из одной компании. Но когда они взяли третий флаг, начался полный беспредел. Эти изуверы засели на ордынском кладбище и стали резать всех, кто вставал. Кладбище – любимый прием Орды, но в тот раз правила игры изменились. Эти светлые силы в темных одеждах разложили зонтик для пикника, достали бутерброды с арахисовым маслом и стали резвиться. «Набивать киллы» – убивать ради счета голов. Такого Альянса я не видела ни до, ни после. Затем я пошла во второй раз, и мне повезло. Все ордынские ребята были твинками, которые давно друг друга знали. До открытия ворот они мило пообщались и с радостным «Надерем Альянсу задницу!» понеслись исполнять задуманное. Удалось. Но Альянс меня опять поразил. Два охотника взгромоздились на пень посреди поля и, нисколько не заботясь о флаге и помощи тем, кто его несет, стреляли в тех, в кого долетали пули. Пользы команде они принесли ноль, но свою местечковую выгоду получили. И хотя Орде только на руку минус два игрока у Альянса, они все равно возмущались этим наплевательским отношением к общему делу.

АХ, ЕСЛИ БЫ

Товарищ по гильдии мне говорил, что для победы в ущелье довольно двух опытных игроков – и победа в кармане, «а вот для победы в Альтераке (Альтеракская долина) нужна работа в команде, каждый должен знать, что делать, и делать именно это». Он ошибался и ошибается. На поле боя нет лишних людей, если кто-то играет не по нотам и фальшивит – вся команда терпит крах. Если кто-то пошел не в ту сторону или не знает, куда пойти, – значит, где-то не хватает игрока, выстрела, удара мечом. Если никто не скажет, что делать в данный конкретный момент, – кто-то побежит на базу и будет ждать атаки, ждать, а не держать оборону. Победу делают не штаны с армор-китом 60-го уровня, а голова: надо понимать, стоит ли тебе ждать воскрешения или нужно бежать к телу и встать на поле боя (это может решить исход конкретной битвы), искать вражеского лекаря, быть начеку, пока он не обнаружит себя, запоминать имена, говорить эти имена своим, чтобы знали, кто представляет настоящую угрозу. Счастье, если в группе есть человек, который до последнего момента сможет держать команду в руках. И счастье, если собирается такая команда, в которой игроки все понимают без слов, постоянно проверяют карту, не сидят, не расслабляются, умеют терпеливо ждать врага и быть готовым к обороне.

ПРО ЗУБЫ

Если ты играешь на поле битвы, то знаешь, а если собираешься, то тебе предстоит узнать, как велика бывает ненависть к противнику, как трудно скрыть злорадство, выдирая победу со счетом 3:2, как иногда хочется убить не только врага, но и союзного дурака(ов). Это больше чем эмоции, это ты почувствуешь, сжимая зубы и скрежеща ими. Всегда будут (есть) те, для кого ты разживешься ядовитым трольичим зубом – не лишним жевательным, а отточенным ненавистью клыком. Бессчетное (столько не бывает) количество зубов ты проспоришь самому себе, клятвенно зарекаясь больше никогда не ходить на БГ с дураками. И никогда не откажешь себе в удовольствии позубоскалить над оплошавшим врагом. **PG**

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ ВЫБОР

* Вас ждет более 1000 игр
* Постоянно обновляемый ассортимент
* Фирменные американские и европейские издания!

Command & Conquer: the First Decade (EURO)

1040 р.

Fallout Collection (DVD)

1300 р.

Grand Theft Auto Classics Collection

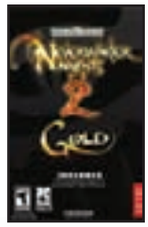
832 р.

Baldur's Gate 2 The Collection

1248 р.

Diablo II + Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction (игра + дополнение)

910 р.



Neverwinter Nights 2 Gold (US)

1820 р.

Age of Conan: Hyborian Adventures (US)

2080 р.

Baldur's Gate Compilation (4 in 1 Boxset)

1820 р.

Metal Gear Solid 2: Substance (US)

1300 р.

StarCraft Battle Chest (русс.док.)

416 р.

Microsoft Flight Simulator X Deluxe DVD (US)

2340 р.

Elder Scrolls IV: Oblivion Game of the Year Edition (US)

2210 р.

Играй просто!

GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25** или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон: (495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Круги на полях
с Сергеем Думаковым

ЖИЗНЬ ЗА ОКНОМ

Давайте будем честны: все игры делятся на две категории – те, в которых на тебя нападают, и те, в которых ты нападаешь первым. Это очень важный и, возможно, единственный критерий, который делит электронные развлечения на два принципиально враждебных лагеря: игра-справедливость и игра-агрессор. Первая морально оправдывает любые действия игрока, вторая развязывает ему руки, предоставляя самому определять степень чистоты рук. Во всяком случае, так было еще совсем недавно…

Все любители военных стратегий знают: тот, кто выступил первым, в девяти случаях из десяти проиграет. Давай вспомним седого дедушку Warcraft 2, первобытное яйцо всех современных изометрических блокбастеров: сколь долгим был процесс подготовки сторон к решительному выяснению отношений, столь же скорым был и grand finale. Рискнувший пойти в атаку тратил какую-то часть своей армии на взятие укреплений противника, впоследствии разница именно в этом количестве юнитов становилась определяющей; обороняющийся довольно редко не выдерживал осады и выкидывал белый флаг. Но стратегии есть стратегии, а как же работает закон противоборства в динамичных жанрах?

Один мой знакомый, в остальном человек довольно консервативный, делит игры на хорошие и плохие по очень простому признаку: хорошая игра позволяет купировать конечности и стрелять разрывными в голову. Эта бритва освобождает его от необходимости совершать тяжелый еженедельный выбор: одна хорошая игра в месяц (это если повезет, обычно одна хорошая игра в КВАРТАЛ), зато – полностью и без остатка; верность и преданность в обмен на честность и постоянство. Последней хорошей игрой, по мнению этого странного человека, было что-то со словом Sniper в названии. Его можно понять: в реальной жизни практически никогда не выпадает возможности напасть первым. Те, кого мы ненавидим, существуют рядом с нами годами, и даже просто дать в морду этим людям (идиотам-соседям, начальникам-самодурам, гопникам на лавочке у подъезда) – вещь почти невыполнимая, не говоря уже о пуле в голову… Игры, которые дают возможность нападать первым, такой шанс нам дарят. Sniper Elite, Splinter Cell, Assassin's Creed… Ты нападаешь первым, ты властвуешь над жизнями и целыми городами. Все под контролем. Все зависит от тебя, а значит все в порядке.

Именно поэтому в пылу Warcraft 2 многие сознательно допускают ошибку, не выдержав психологической атаки: человеку свойственно контролировать ход событий, пусть он и ведет к неминуемой гибели. Любая компьютерная игра, в которой первый выстрел делает враг (Call Of Duty, Far Cry, Jericho), – ловкая обманка, заставляющая нас верить в собственную правоту. Это совершенно другой вид непрямого массажа головного мозга, абсолютно иной направленности: мы не хотели убивать, они начали первыми, голубь мира вновь опустил свои крылья. В случае со Sniper Elite важен каждый выстрел, каждый противник; в Call Of Duty решающее значение имеет масштаб, количество поверженных врагов в минуту. В первом случае за каждой дыркой в черепе стоит конкретная хамоватая кассирша из «Пятерочки», во втором – чистая злоба, совершенно неблагородное стремление к абсолютному первенству, пусть и замаскированное под «адекватный ответ».

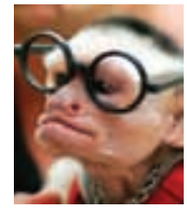
Стоит лишь провести для себя эту черту – и многое становится понятным. Нет, это не та черта, которая отделяет хорошее от плохого или добро от зла. Каждый случай требует индивидуального способа разрядки (надеюсь, никто не станет отрицать, что мы запускаем игру с возможностью пострелять не для того, чтобы оценивать красоту тамошних интерьеров-экстерьеров?), и было бы глупо вот так с ходу вешать ярлыки. Но думается, что Crysis Warhead – идеальный образец того, как эта умозрительная черта изящно превращается в ничто. Здесь в тебя стреляют, но ты в состоянии сделать так, чтобы противник упал замертво, так и не заметив твоего присутствия.

Возможно, это прототип игры будущего: короткая, глуповатая, услужливо подставляющая нужный бок всякому, кто алчет острых ощущений. Хочешь убивать? Держи. Желаешь обороняться? Пожалуйста, получи танк за забором и игру в адские догонялки. Здесь есть все, кроме главного: ощущения границы, переходить которую не решалась даже циничная GTA; запредельная серьезность, с которой Crysis рассказывает свою несложную, по гамбургскому счету, историю, впервые заставляет поверить, что, убивая корейцев, мы убиваем именно корейцев. Что-то подобное можно было почуять и в оригинальной Crysis, но то лишь зачатки, а вот в Warhead все эти нюансы отчетливо вылезли на передний план. Стреляешь ты первым или нажимаешь на курок в ответ – ощущения очень странные. Люди, которые отбирают лицензию у телеканала 2x2, были бы, наверное, неприятно удивлены наличием игры, в которой после каждого второго выстрела мотаешь головой и пытаешься стряхнуть с рук почти осязаемую чужую кровь.

Что ж, каждому поколению – свои игры. Игры 20-летней давности отличаются от игр нынешних тем, что пытались запустить игрока в миры, которых он никогда в реальности не увидит. Сегодня игры хотят быть реальностью, и им уже не нужно оговорок и оправданий, чтобы заставить тебя спустить курок. Так делают на соседней улице, так почему бы и нет? Ты можешь стрелять первым. Ты можешь стрелять в ответ. Результат будет одним: лишенная всяческих моральных оберток и постмодернистских подтекстов, эта процедура приведет к появлению еще одного мертвеца. И вопреки ожиданиям успокоения и разрядки не будет, будет неприятное чувство занозы где-то в области совести, которое, как в хорошем английском детективе, заставит нажимать на курок снова и снова. И это, наверное, похоже на жизнь за окном даже больше, чем того хотели самые ярые поборники игрового гиперреализма. **PG**

20:30
понедельник - четверг
НАИВ
"...ЛУЧШИЙ КОМЕДИЙНЫЙ СЕРИАЛ ОСЕНИ..."
Гарик Мартиросян

Смотри в оба
с Алексеем Ларичкиным



СКОЛЬКО СТОИТ FREE-TO-PLAY

Я как человек, воспитанный на клиентских MMORPG, всегда ревниво относился к онлайновым браузерным проектам. Но чувства чувствами, а растущую популярность «браузерок» игнорировать дальше не представлялось возможным. Совсем недавно холдинг Astrum Online Entertainment, лидер этого сегмента, рапортовал о достижении планки в 10 миллионов зарегистрированных пользователей во всех своих играх. Даже если учесть, что активных геймеров в разы меньше, эти цифры для нашей страны огромны. Ведь еще лет 6-7 назад у нас не то что с онлайновыми играми, с интернетом было туго.

Чем привлекают людей «браузерки»? Сильно ли отличаются они от «больших» игр? И самое главное, сколько денег требует прогрессивная модель free-to-play, которая, похоже, окончательно вытесняет «абонентку»? Ведь о суммах, потраченных на «Бойцовский клуб», давно легенды ходят: ради интереса загляни на www.artovik.com. На все эти вопросы я не мог ответить даже теоретически, а духу плотно поиграть в такие игры мне не хватало. Но вот в начале лета представился отличный случай устранить досадный пробел. Мой босс Дима, перепробовавший едва ли не все известные российские «браузерки», затащил меня в мир проекта «Герои: Возрождение» (www.dantar.ru): мол, ты же человек пошаговый, не любящий суеты и спешки, поклонник Heroes of Might and Magic, потому будешь чувствовать себя в новой вселенной как рыба в воде. Название не обмануло: у игры действительно оказалось много общего с HoMM. Перемещение по карте отсутствовало напрочь, зато в тактических сражениях я разобрался сразу: два героя, семь отрядов на поле брани с каждой стороны, знакомая боевая система. Схватки проходили только между людьми (никаких мобов, управляемых AI), причем дуэлянты отбирались случайным образом из персонажей одного уровня. Правда, несмотря на официальное окончание бета-тестирования, игра выглядела сыроватой. Например, волшебники, проигрывающие воинам в физической мощи, не шибко-то разбирались и в колдовстве: в их распоряжении было лишь одно (!) заклинание «Магическая стрела».

Хотя мой выбор пал как раз на мага, на первых порах я не встретил сопротивления. Большинство пользователей с HoMM, да и с тактическими играми вообще, знакомы не были: многие даже не выставляли на поле боя отряды с одним слабеньким воином, чтобы нейтрализовать ответный удар вражеских подразделений. Короче говоря, еще только постигали азы тактики, а я резвился, словно волк в овчарне.

Проблемы начались уже с получением второго уровня – после полутора десятков сражений, из которых я проиграл лишь одно, и то по лимиту времени. Резко сократилось количество опыта (всего 1 процент за викторию вместо 8 процентов), а на первый апгрейд войск у меня не хватало виртуальной валюты: вражеские арсеналы и провианты (их можно было обменять на деньги) выпадали нестабильно, тратить же реальные рубли я не хотел. Победы давались с большим трудом, но мое преимущество все еще было велико. Заработав на постройки, я на полных парусах понесся к третьему уровню и через пару дней достиг цели.

И вот тут на меня обрушились большие беды. Во-первых, слабых соперников почти не осталось. Во-вторых, здорово поменялась тактика благодаря апгрейдам и использованию магических свитков (раньше и вариантов-то не было, а теперь ускорение или замедление могли перевернуть все с ног на голову). В-третьих, резко возросли расходы: тратиться приходилось на апгрейды, закупку потерянных при поражении юнитов (в случае победы армия не уменьшалась), недостающие части амулетов (артефактов, временно повышающих параметры), те же самые свитки. Вскоре разразился финансовый кризис: однажды у меня не хватило мелочи, чтобы выставить на аукцион обжиг по бросовой цене. Пришлось перезанять денег у начальника (он уже вложил в игру пару реальных баксов) и пересмотреть экономическую политику.

Я стал реже использовать амулеты, беречь свитки, особенно в поединках с потенциально слабыми противниками, из-за чего подпортил статистику. Но все равно ходил по краю пропасти. Самоуверенность пропала, когда я проиграл первую же схватку в турнире для героев третьего уровня. Надо сказать, что баланс не способствовал выходу из кризиса: парочку народностей мои мертвяки одолевали на ура, еще с тремя бились на равных, а вот с двумя последними приходилось туго даже в противостоянии с «нубами». Как я ни выкручивался, а пришлось расстаться с долларом, чтобы достичь четвертого уровня. При желании можно было бы сэкономить, набирая бесплатные войска, но тогда меня преследовали бы поражения.

Я жутко расстроился: получается, что даже умелые игроки вынуждены тратить деньги в «браузерках». Босс пояснил, что сейчас разработчики делают упор на микроплатежи: платят все пользователи, но кто-то совсем чуть-чуть, другие – существенно больше. Скрепя сердце я признал логичность подобного подхода: потратить пару баксов (сумма может меняться в зависимости от интенсивности игры) в месяц мне не жалко, поддержание и развитие проекта оправдывают такие траты. Главное, чтобы расходы резко не возросли по мере «взросления» персонажа.

Достигнув четвертого уровня, я с чистой совестью ушел в отпуск: на тот момент это был потолок, дальше герой не получал очки опыта. А за месяц, пока я отдыхал, игра преобразилась: появились новые квесты и экипировка, увеличился level cap, герои научились записывать заклинания в магическую книжку, были введены битвы с мобами и т.д. Правда, из-за изменений в боевой системе сразу же пришлось потратиться на резерв для армии. Три доллара не деньги, но звонок тревожный. Впрочем, мои исследования не закончены: жду запуска стратегического режима (перемещения по карте), над которым сейчас ведутся работы. За полноценных «Героев онлайн» можно немало отдать. Только я пока не определился, сколько... **PG**

Главный приз Opel Corsa

Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто.
А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО в составе Allianz

MAXI tuning

msn.ru msn®

АНОНС

СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

РЕЦЕНЗИЯ НА PRO EVOLUTION SOCCER 2009 – НОВЫЙ ФУТБОЛЬНЫЙ СЕЗОН НАЧИНАЕТСЯ...

РЕЦЕНЗИЯ НА FAR CRY 2 – ДО СВИДАНИЯ, ЗЕЛЕНЫЕ ЗАРОСЛИ И ГОЛУБЫЕ ЛАГУНЫ! ЗДРАВСТВУЙ, ПАЛЯЩЕЕ АФРИКАНСКОЕ СОЛНЦЕ И БЕСКРАЙНИЕ ПУСТЫНИ!

ПРЕВЬЮ ARMA 2 – САМАЯ ПОСЛЕДНЯЯ И ИСЧЕРПЫВАЮЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ПРОДОЛЖЕНИИ ВОЕННОГО ШУТЕРА.

BLIZZCON 2008 – РЕПОРТАЖ С ЕЖЕГОДНОГО МЕРОПРИЯТИЯ, КОТОРОЕ ОРГАНИЗУЕТ BLIZZARD ENTERTAINMENT.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

ВО ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER 40.000 НИ НА МГНОВЕНИЕ НЕ ПРЕКРАЩАЕТ ЛИТЬСЯ КРОВЬ. ПУСТЬ DAWN OF WAR 2 НЕ СМОЖЕТ ПОХВАСТАТЬСЯ РАЗМАХОМ И МАСШТАБАМИ ПЕРВОЙ ЧАСТИ, ЭТО НЕ СДЕЛАЕТ ЕЕ МЕНЕЕ ЗРЕЛИЩНОЙ. МАТЕРИАЛ ПО САМОЙ ЭФФЕКТНОЙ СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ УЖЕ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ.

Quantum of Solace: The Game, Call of Duty: World at War, Velvet Assassin, Far Cry 2, Dead Space, Pro Evolution Soccer 2009, Saints Row 2, Bully: Scholarship Edition... Список потенциальных рецензий будущего номера наводит нас на серьезные размышления. Какие-то игры успеют к дедлайну, какие-то задержатся в пути. Так много потенциальных хитов, а кулеров у нас ограниченное количество. Да и выбор игры месяца на сей раз обещает быть особенно тяжелым. Но это лишь одна из наших забот.

На носу зима. А это значит, что «РС ИГРЫ» готовятся праздновать свой день рождения. Следующий номер – шестидесятый. Путем нехитрых арифметических операций можно вычислить, что мы уже пять лет в эфире. Это солидный юбилей, и редакция Правильного собирается отметить его с должным размахом.

На сей раз мы не будем мучить тебя материалами о себе любимых и рассказами о суровых редакционных буднях. Мы лучше пригласим старую авторскую гвардию, чтобы те побаловали читателей своими свеженькими статьями. Желание вновь взяться за перо уже выразили несколько наших лучших авторов-ветеранов. И еще одна важная новость: журнал выйдет сразу в четырех вариантах обложки. Собери их все, и можешь чувствовать себя по-настоящему счастливым вместе с нами. Не пропусти!

ДО ВСТРЕЧИ 26 НОЯБРЯ!

реклама

Тихий шёпот мощных вычислений

Порадуйте себя почти неслышным шёпотом вашего компьютера с блоком питания Silent Pro M от Cooler Master. Теперь это действительно возможно благодаря самым качественным компонентам и эффективной схеме охлаждения с применением инновационного для блоков питания метода комбинирования меди и алюминия для отвода тепла, огромных рёбер радиаторов, мощного 135-мм вентилятора и других передовых технологий.

www.coolermaster.com

Москва:
ПИРИТ (495) 785-55-54

GSM COMPUTERS (495) 926-91-88
Зеон (495) 955-51-99
Компьютерный центр «Форум» (495) 775-77-59
НИКС (495) 974-33-33
Санрайз (495) 542-80-70
Сеть компьютерных магазинов Неоторг (495) 223-23-23
СтартМастер (495) 785-85-55
Объединённая розничная сеть POLARIS и Техмаркет-Компьютерс (495) 755-55-57
Щедрин (495) 784-72-34
Flash Computers (495) 228-09-06
FORMOZA (495) 234-21-64
Merlion (495) 981-84-84
NT Computer (495) 363-93-93
Xmemory (495) 980-22-96
Xpert (495) 980-45-18

Санкт-Петербург:
EUCLID (812) 702-43-00
Компьютер-Центр КЕЙ (812) 074
Компьютерный Мир (812) 333-00-33
РИК компьютерс (812) 327-34-10
Юлмарт (812) 334-99-39

Белгород:
Компьютер-Центр КЕЙ (4722)33-30-30

Великий Новгород:
Компьютер-Центр КЕЙ (8162) 33-89-89

Воронеж:
Компьютер-Центр КЕЙ (4732) 355-255
РЕТ (4732) 77-93-39

Грязи:
Регард: (47461) 26-1-56

Екатеринбург:
NT Computer (343) 379-31-68

Елец:
Регард: (47467) 49-44-1

Калининград:
Новая Система (4012) 728-33-3

Курск:
Компьютерный Мир (4712) 390-343

Липецк:
Регард (4742) 22-0-555

Мурманск:
Техноцентр-Система (8152) 400-400

Нижний Новгород:
Санрайз (8312) 19-44-62

Новосибирск:
NT Computer (383) 344-99-04
Техносити (383) 2-125-333

Петрозаводск:
Компьютер-Центр КЕЙ (8142)792-888

Псков:
Компьютерный Мир (8112) 122-221

Ростов-на-Дону:
NT Computer (863) 295-30-20

Рязань:
Компьютерный Мир (4912) 24-94-77

Смоленск:
Компьютерный Мир (4812) 355-992

Тула:
Компьютерный Мир (4872) 361-753

Череповец:
Компьютер-Центр КЕЙ (8202) 32-30-72
Компьютерный Мир (8202) 281-106

Интернет-магазин:
Oxladi.ru

Украина.
Рома +380 (61) 224-02-64
K-Trade +380 (44) 568-50-05

Беларусь.
Мипс + 375 (17) 385-25-48

Интернет-магазины:
www.PCmount.com
www.TNTmarket.com

Молдова.
Accent Electronic +373 (22) 23-45-69

Казахстан.
ADVERCOM +7 (727) 245-53-88
BERSAR +7 (727) 268-22-44

2008 all rights reserved - the images and logos are property of their own companies.

FOXCONN®

www.foxconn.ru

Digitalife ELA

Производительность и развлечения цифрового мира

dts Connect

DOLBY DIGITAL LIVE

intel P45 EXPRESS CHIPSET

- Процессоры Intel® Core ™ 2 Extreme, Core ™ 2 Quad, Core ™ 2 Duo, Pentium® Dual-Core E2xxx, Celeron® 4xx
- 8-фазный цифровой PWM
- Основана на чипсете Intel P45
- Двухканальная память DDR2 1066(oc) МГц, max. 8 GB
- Gigabit LAN, 7.1 канальный звук Dual Digital HD с DTS CONNECT™ и Dolby Digital Live™
- Интегрированные IDT PCIe с поддержкой ATI CrossFireX (3 слота x8)

Двухканальный цифровой звук

Выходы Digital Fibre/Optical и Coaxical S/PDIF обеспечивают звук высочайшего качества на выходе и большую гибкость при подключении аудио систем. Dual Digital Audio позволяет изолировать различные источники звука на ПК и выводить звук через два цифровых выхода или через 7.1-канальную аудио систему и аудио выходы на лицевой панели.

Поддержка CrossFireX™

Благодаря встроенному переключателю IDT PCIe ELA поддерживает 3* слота PCIe 2.0 x16 (3 слота x8) с ATI CrossFireX™

8-фазный цифровой PWM

Обеспечивает лучшую подачу питания, удовлетворяя требованиям энтузиастов и оверклокеров. Эта цифровая система управления подачей энергии обеспечивает более высокую эффективность питания, быструю и стабильную реакцию на изменения в потреблении энергии и более высокий ток на выходе для экстремального разгона.

Дилеры:
Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютера - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ – сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9;

Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; **Барнаул:** К-Трейд - (3852)66-6910; **Воронеж:** Рет - (4732)77-9339; **Екатеринбург:** Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; **Ижевск:** Корпорация Центр - (3412)438-805; **Курск:** ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; **Новосибирск:** НЭТА - (3832)304-1010; **Пермь:** Инстар Технолоджи - (342)212-4646; **Пятигорск:** Дивиком - (8793)33-0101; **Ростов-на-Дону:** Форте - (863)267-6810; **Самара:** Аксус - (846)270-5960.

Реклама

PURE

PC игры

PC игры

FALLOUT 3